

International Game Magazine

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

LEVEL

Octombrie 1998

100 pagini

22.000 lei



JOC FULL:
ACTION SOCCER

DIABLO

Action Soccer • Caesar 3 • Echelon • Hardwar • Hopkins FBI

• Israeli Air Force • Jagged Alliance 2 • Lode Runner 2

• Medieval • Montezuma's Return • Motocross Madness

• Operational Art of War, I • Outrage • People's General

• Railroad Tycoon 2 • Rainbox Six • Return Fire 2

• Tiger Woods 99 • Urban Assault • V2000 • Wetrix



Santazia II

Ajutor! Virusul magic atacă dosarele de Crăciun ale Moșului!



Santazia



Prinț-o magie stranie, Moș Crăciun a pierdut adresele tuturor copiilor buni din întreaga lume.

De aceea ați fost ales asistent al Moșului Crăciun și veți fi trimis în castelul SantaZia, unde multe misiuni vă așteaptă. Asigurați-vă că toate vor pune înapoi la locul lor, astfel încât toți copiii lumii să primească și anul acesta cadourile de Crăciun. Dacă această misiune este încununată de succes sau nu... ei bine, asta depinde doar de voi! Veți intra într-o lume complet nouă a graficii 3D, a realității virtuale și a jocurilor pe calculator pentru toate vărstele. În fiecare zi a lunii decembrie o nouă misiune, deci un alt joc, va trebui dusă la înăpere. Programul conține, de asemenea, muzică, o carte de bucate și alte activități de Crăciun. Pe scurt, distracție multă pentru întreaga familie, de la cel mai mic până la cel mai mare.



Jos în pivniță îmi păstrează dosarele tuturor copiilor buni din lume. Cu trecerea timpului, acestea au devenit din ce în ce mai voluminoase, așa că am decis să înregistrez toți copiii în computerul meu și să economisesc timp. Dar, din nefericire, introducerea tuturor în baza de date ar dura foarte, foarte mult. Și atunci mi-a venit o idee strălucită. Mi-am adus aminte de cartea mea cu formule magice. Uneori o folosesc să mă ajute să rezolv toate lucrurile în preajma Crăciunului. Este o carte plină de curiozități. E suficient să mă gândesc la ceva și totul decurge de la sine. Este într-adevăr o carte foarte bună, dar nu o folosesc foarte des deoarece obosesc foarte tare citind toate acele formule magice. Dar acum cartea magică este foarte convenabilă. Cu ajutorul ei pot avea toate fișierele introduse instantaneu în calculatorul meu stupid, evitând astfel multe ore de muncă.



formulei magice. A mers din nou! Paginile dosarelor au început să zboare! S-a format un mic vârtej deasupra mea și a calculatorului. Oricum, ca să le introduc în calculator trebuie să merg mai departe cu formula magică. Dar zborul paginilor dosarelor a făcut ca paginile cărții să se întoarcă. Când am citit următoarea formulă, aceasta a arătat foarte diferită. Oricum, am recitat-o - dar mai bine nu făceam asta niciodată. Dintr-o dată, toate dosarele s-au transformat în obiecte stranii care zburau în cerc deasupra borcanului meu de pe masă și intrau pe rând în acesta. Iar acum toate obiectele ciudate care conțineau numele copiilor buni din lume zăcea acolo. Din nefericire, acest fapt mă împiedică să duc cadourile în seara de Crăciun. De asemenea, aceasta magie a aruncat o vrăjă pe 24 obiecte din castelul meu.

AM NEVOIE DE AJUTORUL VOSTRU!



7 camere



de vizitat
și
de rezolvat



24 jocuri



where to buy where to buy where to buy

multinet

where to buy where to buy where to buy

MultiNet srl

4800 baia mare, 11 a/i unirii bld, tel: 062-222201, fax: 062-220729, e-mail: mark@multinet.ro

General Manager:

Dan Bădescu

Product manager:Florian Răileanu
(Mr. President)**Secretar de redacție:**
Cătălina Lazăr**Redactori:**Mihail Stegaru
(Mike),
Claudiu Levente
(Claude)
Sergiu Zichil
(Sergio)
Marius Ghinea**Managing Editor:**
Daniel Dănilă**Grafică și DTP:**
Sorin Gruia**Label CD:**
Adrian Popa**Publicitate:**
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea**Marketing:**
Bogdan Bart**Contabilitate:**
Maria Parge
Eva Szaszka**Distribuție:**
Ioana Bădescu
Leonte Mărginean**Adresa redacției:**
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov**Adresa pentru corespondență:**
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108**E-mail:** level@chip.ro**Pentru distribuție contactați:**
AS-COM SRL, tel: 01/2228542**Pregătire Filme:**
Artur REPRO LTD, Ungaria**Montaj și tipar:**
Veszpremi Nyomda RT,
UngariaLEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Plictiseala dinainte de Crăciun

În primul rând, aş vrea să încep cu două vesti, una bună și una nu tocmai bună. Vesta bună este la rândul ei compusă din mai multe vesti, toate bune! Pentru început...aveți pe CD un joc full oferit de cei de la UbiSoft! Apoi, tot pe CD, găsiți și cea mai nouă versiune a DLH-ului și, să nu uităm de faptul că se pot face abonamente pentru LEVEL, așa că nu știu ce mai așteptați. Mai trebuie spus că Dune 2000 a apărut pe rafturi, a apărut și pe la noi prin redacție și, pe cât de mari au fost articolele din LEVEL asupra jocului, pe atât de mare ne-a fost dezamăgirea când am văzut jocul în sine despre care nu mai ramâne de spus decât un singur lucru: clonă de Command&Conquer cu skin de Dune 2 (asta a fost vestea proastă). Acum să trecem mai departe. Am observat în ultimele luni că ceva nu mai merge bine prin lumea jocurilor. Avem parte de jocuri noi, cu zecile, dar... unde sunt jocurile de calitate? În ultimul timp nu a mai apărut un joc care să ne țină cu orele în fața monitorului. Jocurile au intrat într-un tipar monoton și nimic nu mai pare interesant. Orice joc nou ne surprinde (nu întotdeauna plăcut!) prin grafica sa și prin ideile celor ce au conceput jocul. Deși aceștia din urmă par să fie și ei într-un impas, scornind tot felul de monștri cu coarne peste tot, cu 20 de ochi și mai știu eu ce fel de ciudătenii. Să nu mai spun de povești... După ce vedem jocul și-l studiem pe față și pe dos, jucăm jumă din nivele, după care ne plăcim pur și simplu de joc. Nu pot să-mi explic de ce, dar jocurile din ultimul timp nu mai sunt ceea ce erau odinioară. De ce nu mai apare un joc care să fie revoluționar? E... hai să sperăm că pe viitor se va schimba situația și când spun viitor mă refer la sărbătorile de iarnă ce se apropie din ce în ce mai mult. Eu personal îmi pun mari speranțe în Tiberian Sun și Carmageddon 2. Să sperăm că vor mai apărea și alte joace surpriză de Crăciun. De ce tocmai de sărbători? Pentru că marii producători așteaptă cu sufletul la gură să facă bani în această perioadă, când majoritatea dintre noi începem să batem apropouri de genul: să vezi ce joc mișto a apărut și să vezi ce puțin costă! Cam asta se petrece de Crăciun. Nici nu trebuie să vă mai amintesc cele petrecute acum doi ani de sărbători, și anume, explozia de RTS-uri printre care și Red Alert. Moșule de la Polul Nord nu ne lăsa baltă moșule!

Sergio

News

Noi, proaspete și calde! Exact așa cum le dorîți 8

First Look**Carmageddon 2** 16

Mare atenție când traversați strada. O nouă generație de șoferi sadici sunt pe cale să apară pe șosele.

Diablo 2 20

Cavaleri și magi sunt ocupați din nou cu trimitera spre sfere înalte a unor creaturi bizare. Iar o mână de ajutor nu le-ar strica.

Tomb Raider 3 23

Dacă e Tomb Raider, atunci e Lara Croft. Iar Lara Croft înseamnă noi cățărături, trânte, curse, etc. și mai presus de toate tone de salivă după formele ei desăvârșite.

Civilization: Call to Power 26

Răspunde chemării puterii în noul joc al seriei Civilization lansat de data aceasta de Activision. Să vedem dacă și fără Sid Meyer jocul va avea succes.

Preview**Dungeon Keeper 2** 30

The Reaper is back! Țineți-vă bine că Dungeonul Keeper a ajuns la o a doua parte. Acum este mai mare și mai rău! Creaturi noi eroi noi... Un Dungeon Keeper cu totul și cu totul nou!

Fallout 2 33

Continuarea unui RPG de mare succes. Grafică mai bună, acțiune mai palpitantă sunt numai câteva din noutățile aduse de Fallout 2 - A Post Nuclear Role Playing Game.

Heavy Gear 2 36

Lupte între roboți gigantici. Ne-a plăcut înainte, o să ne placă și acum.

Sin 38

Un shoot'em up foarte așteptat. Dar va reuși el să se remarcă într-o lume cuprinsă de febra Quake? Aflați singuri în articolul dedicat acestui joc.

**NFS 3** 40

Pentru a treia oară, Electronic Arts ne provoacă la o cursă nebunească prin oraș. Cele mai puternice mașini, cele mai mișto mașini, ce mai visul oricărui dintre noi.

Get Medieval 43

Hai să ne întoarcem împreună în epoca eroilor și cavernelor pline de monștrii. Un Gauntlet cu grafică 3D și o mulțime de remarcă amuzante.

Review**GunMetal** 46

Simulatoare de zbor, simulatoare de tancuri, simulatoare navale. Dar ați încercat vreodată un simulator de hovertank? Dacă nu, atunci e timpul.

**Spearhead** 48

Încă un simulator de tancuri. De data aceasta de la I-Magic. Luati-vă cascheta, dați la manete și killeriți cât mai mulți vrăjmași.

British Open Championship Golf 50

E golf, pur și simplu. Fixezi mingea, înalți crosa, lovești puternic și... aștepți reacția publicului.

If18 52

Nu puteau lipsi simulatoarele de zbor. Iată cel mai tânăr membru al acestei numeroase familii.

Ultimate Soccer Manager 54

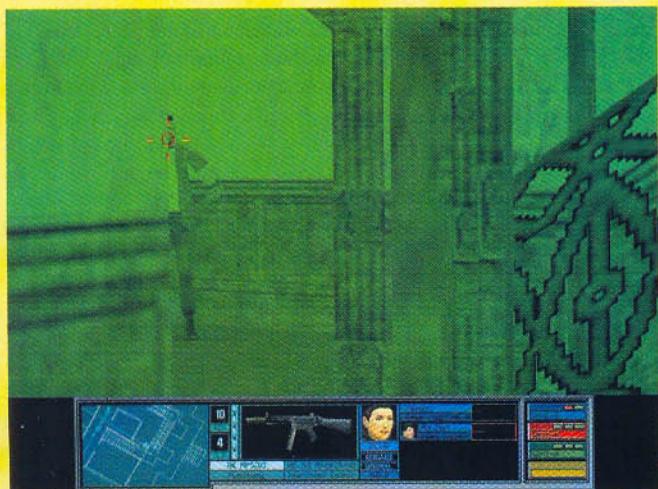
Un gen de jocuri despre care nu s-a prea scris deși este extrem de apreciat. Condu-ți echipa spre culmile victoriei în cele mai tari campionate din Europa.

Final Fantasy 7 57

Un candidat serios pentru cel mai bun joc al anului. Un RPG ce a avut un succes enorm pe Playstation, și pare să repeteisprava și pe PC-uri.

Rainbow 6 60

Operațiuni militare strict secrete cu tine personaj central. Un first-person shoot'em up într-o grafică excelentă și cu mari șanse de a ne mânca timpul liber.



X-Wing 63

Un joc ce nu mai are nevoie de nici o prezentare.

Montezuma's Return 64

Lara Croft în varianta masculină. Un joc de la care se aștepta mult și care a oferit destul de puțin.

Review Special

Virgin Interactive 67

...în colimator la LEVEL. O firmă ce ne-a adus destule bucurii.

Sabre Ace 69

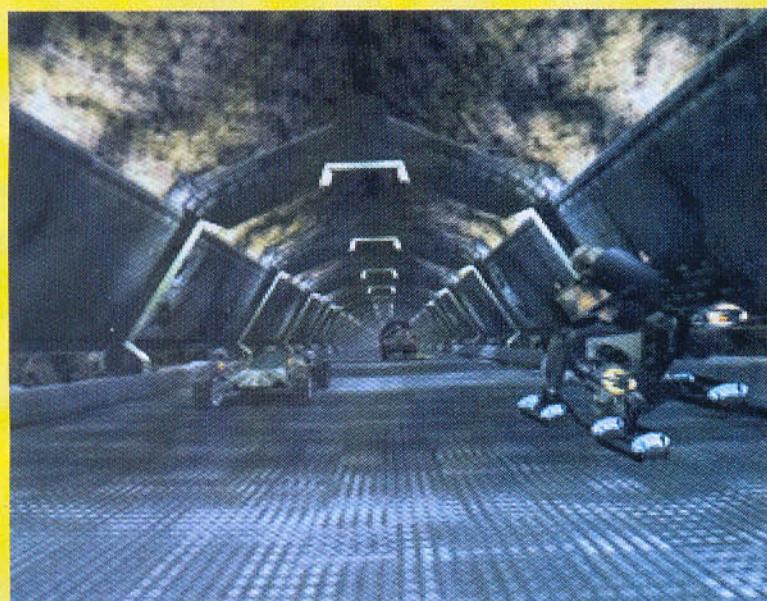
Simulatoarele de zbor au fost apreciate dintotdeauna. Dovadă și acest joc lansat cu mult timp în urmă de Virgin.

Resident Evil 70

Nerecomandat cardiacilor! Un joc ce trebuie lansat numai după miezul nopții.

Cyberia 2 71

Ahh! Un quest! Și încă unul bun, ce are și elemente de shoot'em up.



Beneath a Steel Sky 72

Un quest futurist ce aduce aminte, prin design și vestimentația personajelor, de al III-lea Reich.

Lost Eden 2 74

Un paradis al graficii și sunetului. O adevărată operă de artă închisă într-un quest foarte atractiv.

Toonstruck 75

O aventură în lumea desenului animat. Ce poate fi mai distractiv și mai amuzant decât aceasta.

Z 76

Cei mai simpatici roboți din lume se distrează de minune privindu-te cum cucerești o planetă după alta.

Fun Stuff

Ha ha ha! Hi hi hi! Ho ho ho! Ha ha ! Hu hu ! 78

Cheat Codes

Cheat Codes 80

Vă exasperați vreun nivel? Vă paște falimentu'? Nu-i nimic, Level vă ajută să treceți peste aceste necazuri.

Hardware

Rubrica din care aflați de ce aveți nevoie pentru a intra cu adevărat în lumea jocurilor. 84

Filme

The Mask of Zorro 86

Antonio Banderas și Catherine Zeta-Jones - o combinație explozivă, într-un film ce reînvie mitul lui Zorro, eroul legendar ce luptă pentru libertatea năpăstuiților.

Muzică

De la Zone Records, informații despre cele mai noi apariții de pe piața muzicală din România 87

Multimedia

Poveștile, un lucru neluat în seamă doar de cei care nu mai știu să se joace. Un articol despre basme care vă va atrage cu siguranță atenția. 88

Tools

A apărut DirectX6. Dacă merită sau nu să-l instalați pe calculatorul dvs. veți decide după ce veți citi acest articol. 92

Chat room

Let's have some nice bla-bla 94

Chat! Ei bine, a venit momentul comunicării! Avem scrisori, tone de scrisori și mai avem și răspunsuri! Just chat with LEVEL!

Full games:

Action Soccer

Iată că de la UbiSoft avem parte de un joc full de fotbal. Chiar dacă este mai vechi acesta este destul de cool! Enjoy it!

Playable demos:

Caesar 3

Construiește-ți propria Romă! Un building strategy în stilul Sim City dar amplificat cu un simulator imperial – adică lupte, cuceriri de noi provincii...

Echelon

Vrei să joci încă un RTS?

Hardwar

Un foarte bun simulator SF combinat cu comerț. Vei fi în stare să evadezi din colonia de pe Titan, satelitul lui Jupiter? În acest demo doar un singur oraș este accesibil și ai și limită de timp, altfel l-ai juca zile întregi.

Hopkins FBI

Un clasic point-and-click joc de aventură bazat pe benzile desenate americane. Astfel de jocuri au devenit flori rare în zilele noastre, aşa că bucurați-vă de el cât puteți.

Israeli Air Force

Un nou proiect al renumiților creatori de simulatoare, Jane's, ce are din nou un teren perfect, lupte la joasă înălțime și realism extrem.

Jagged Alliance 2

În lupta împotriva dictatorilor lumii a treia, conduci o trupă de elită de mercenari. Turn-based/RTS cu grafică gen Fallout, elemente de RPG și o jucabilitate remarcabilă.

Lode Runner 2

Continuarea unui vechi joc de puzzle, unde controlai un omuleț, rezolvai puzzle-uri, adunai aur și fugeai de inamici. Acum poți juca 5 nivele.

Medieval

O strategie medievală turn-based cu grafică depășită, dar cu o jucabilitate excepțională.

Montezuma's Return

Un nou demo, mult mai reușit, al jocului de pe platforme Montezuma's Return.

Motocross Madness

Un foarte distractiv simulator de motoare – mai ales în timpul salturilor și cascadoriilor. Un card 3D este absolut necesar.

Operational Art of War, I

Strategie turn-based ce acoperă majoritatea marilor bătălii dintră 1939-1955. Demo-ul conține doar o singură luptă din Coreea 1950-51.

Outrage

Un simulator futurist în gen Wipeout 2097 foarte reușite.

People's General

Strategie turn-based ce simulează un conflict în viitorul apropiat, când China și alianța rusu-americană(!) s-au luat la trântă. Cel mai nou membru al familiei General. Grăbește-te ai doar câteva turn-uri să termini acest demo.

Railroad Tycoon 2

Vrei să intri în lumea Tycoon? Construiești căi ferate, vinzi bunuri, vizitezi piețele de capital toate pe parcursul a aproape 200 de ani (1804-2000). și toate acestea într-o grafică supreba. Iată acum 2 scenarii pe care le poți juca, chiar și un editor (cu toate că nu poți salva).

Rainbow Six

Un joc de acțiune 3D foarte realist și cu multă strategie. Cu ătrupă de elită declară război împotriva terorismului internațional. Dacă și-a plăcut Spec Ops o să-ți placă și Rainbow Six.

Return Fire 2

O continuare a unui joc de succes. Un joc de acțiune ce se aşteaptă într-o grafică 3D, în care controlezi un tanc, un jeep și un elicopter.

...iar aceasta este o versiune pentru norocoșii posesori de 3Dfx.

Tiger Woods 99

Pentru toți fanii golfului, iată cea mai nouă realizare, cu 3Dfx și însuși Tiger Woods.

Urban Assault

Un demo imens al unui joc action-strategy într-o atmosferă 3D, asemănător cu Uprising și Battlezone. Șase nivele uriașe la care vei pierde multe ore.

V2000

Un nou joc produs de David Braben, creatorul lui Elite, ce este un amestec de strategie și acțiune. V2000 este continuarea mult mai titratului – Virus.

Wetrix

Cea mai nouă clonă tetris, de data aceasta în grafică 3D, cu lacuri și crateri. Iarăși trebuie să le învărți pentru a le potrivi cât mai bine.

Hotshots:

Anachronox

Un Final Fantasy VII produs de ION Storm. În alte cuvinte un RPG futurist, ce folosește un engine Quake II, adică grafică superbă, nivele imense, personaje diferite, interacțiune. Se anunță a fi un hit.

Drakan

Fantasy action-adventure with interesting story, dragon fights in the air, on the land Tomb Raider style action, plus NOC interaction. And all this in fantastic graphics.

Gruntz

Action-strategy cu o mulțime de puzzle-uri și un imens potențial umoristic. S-ar putea să fie foarte distractiv și amuzant în același timp.

Hidden & Dangerous

Un 3D action produs de cehi, ce are potențialul de a detrona Spec Ops sau Rainbow Six. Grafică bună, acțiune captivantă, misiuni atractive și cel mai important jucabilitate.

NBA '99

Versiunea de anul acesta al celei mai bune și mai de succes serii de baschet pentru PC. Acesta aduce un nou AI îmbunătățit, grafică mai bună, mai multă emoție pe chipurile jucătorilor și bineînțeles noi mișcări și dunk-uri.

ODT

Action 3D cu posibilitatea de a lărgi dintre multiple personaje, nivale uriașe, o mulțime de inamici, arme și magii, o poveste interesantă...

Shadow Company

Primele screenshot-uri al unui nou joc action în stilul Spec Ops.

Slave Zero

Mai multă acțiune mecanizată, venită de la creatorii Interstate '76 și Mechwarrior 2, cu noul engine Ecstasy, ce garantează un oraș deatlat, oameni și mașini normale, în care are loc lupte între roboți gigantici.

Ultimate Rally

Versiunea Rally a Ultimate Race ce oferă patru trasee diferite (Alpine, African, Scandinavian și Greece), 16 mașini, diferite condiții meteo, și suport network pentru 16 concurenți.

Shareware:

AVP

Un bun program antivirus capabil să detecteze și pericolosul virus Win95.CIH.

Screen Saver Kit

Screen Saver Toolkit de la Stardust care-ți permite crearea de screen savere pentru Win95/NT, fără să fie necesare cunoștințe de programare.

Shredder95

Cu Shredder95 poți șterge fișiere care nu vor mai pute fi restored de nimic.

Schedule Insight

Program de management ușor de folosit.

SchizoSigz!

SchizoSigz! Produce în timpul selectat noi fișiere pentru mesaje e-mail. Fișierele conțin head-uri și cote generate de SchizoSigz!

Sound-Proof

Sound-Proof este Excel 97 upgradat, ce folosește vocea pentru a citi elementele sectoarelor selectate.

Space Screen Saver

Space Screen Saver 50+ este o colecție de 52 instantane spațiale de la National Space Science Data Center (NSSDC), prezentate în screen saver cu efecte interesante.

Spiderette

După sute de jocuri Solitaire e timpul să încercați ceva nou – Spiderette.

Sticky 2.0

Sticky pentru Windows 95 este un program ce-ți permite să pui scurte mesaje pe desktop.

Strategram

Strategram este un board game pentru două persoane.

Stretch Break

Dacă lucrezi prea mult cu calculatorul sau dacă joci prea mult, atunci ai nevoie de Stretch Break. Îți amintește că trebuie să iei o pauză, să faci ceva gimnastică și îți arată și cum.

Winamp 1.92 SP1

Cea mai nouă versiune a player-ului MP3 ce conține plug-inuri pentru module (XM, MOD...).

Updates:

Commandos v1.1
Dungeon Keeper Win98
Final Fantasy VII v1.1 (Riva)
Longbow II v2.09
Mortal Kombat 4 Patch 1
Red Baron 2 3Dfx
Starcraft v1.02

Desktop Themes

Atlantis
Commandos
Gabriel Knight 2
Mortal Kombat 4
Of Light & Darkness
Worms

Pe acest CD vei găsi cea o versiune mai nouă a DirectX decât cea de pe hard-ul tău. Vă recomandăm să-l instalați pentru a evita problemele ce ar putea apărea la rularea celor mai noi demo-uri.

FLASH

EA și Star Trek-ul

Cei de la Electronic Arts s-ar putea să scoată în curând primul lor titlu Star Trek, astă după ce au cumpărat drepturile de autor de la Virgin. Nu se știe precis dacă jocul va fi făcut de cei de la Westwood sau de cei de la Virgin, se știe doar că va ieși pe piață sub tutela EA. Westwood a refuzat să facă orice fel de comentariu, dar se știe că ei au cea mai mare experiență în transformarea filmelor SF în joace (Dune, Blade Runner). Un purtător de cuvânt de la Paramount a confirmat că Virgin are drepturile de autor de un an, ceea ce nu ar trebui să ne surprindă pentru că ambele firme fac parte din gigantică corporație Viacom. EA nu este, totuși, singura casă de jocuri cu licență pentru un joc Star Trek, o astfel de licență mai are și Interplay pentru Star Trek: The Original Series și Micro-Prose cu Star Trek: The Next Generation.

Un nou 1st person shooter

Cei de la Interplay au anunțat că lucrează la un nou joc de genul shoot'em'up numit Kingpin. Ceea ce este mai special la acest joc este coloana sonoră a acestuia. Muzica va fi făcută de formația Cypress Hill care va introduce în joc niște track-uri de pe noul lor album precum și de pe albumele mai vechi. Dacă ați auzit de această formație probabil știți că au devenit famoși prin poziția lor pro marijuana. Cei de la Interplay consideră muzica formației ca ideală pentru jocul lor plin de violență într-o lume a crimi organizate. Xatrix Entertainment va face jocul pentru cei de la Interplay. Această firmă a lucrat și la Redneck Rampage. Engine-ul va fi identic cu cel al Quake-ului.

Quake 2 add-on din nou?

Se pare că a mai apărut un set de misiuni pentru Quake 2. Quake II Mission Pack: Ground Zero a ajuns la versiunea gold și va apărea pe piață cât de curând, adică până pe data de 12 septembrie cum speră Activision.

Căștigătorul lui F1 Racing Simulation este...

Dumitrică Ovidiu Ionuț, Str. Olteț, Nr.25 Bl. 310A Sc. A Ap.7, Brașov. Pe această cale mulțumim firmei UbiSoft România (Tel.: 01/4111045; Fax: 01/4111080) pentru jocul full F1 Racing Simulation.

Tombola Armageddon în plină desfășurare...

Dacă vă amintiți în numărul trecut am pus la cale și o tombolă Armageddon unde erau puse la bătaie 20 de invitații la premieră, 6 afișe Armageddon, o carte cu scenariul original al filmului și un rucsac. Astfel, rucsacul a fost câștigat de către Marinescu Iulian din Galați, carteau de către Matic Ionuț-Marius din Tulcea, iar câștigătorii celor șase afișe sunt: Vitan Adrian din București, Mișat Adrian din București, Dascălu Ovidiu din Bacău, Decu Viorel din București, Vlad Iosif Nicolae din Hunedoara și Trofin Alexandru din Iași. Din păcate la această oră nu știm încă care sunt cei care vor beneficia de invitațiile premieră din anumite motive obiective.

UbiSoft please forgive us!

Îată că am mai făcut o boacănă! Nu mai departe de numărul trecut prezentam unul din cele mai cool jocuri care vor fi probabil lansate oficial în România: SCARS. Distributorul menționat la sfârșitul articolului era Vivid Image. Eroare! Distributorul oficial al acestui joc nu este altcineva decât UbiSoft România (Tel.: 01/4111045; Fax: 01/4111080). Nu ne întrebăți cum de-am putut face o asemenea gafă! E ca-n X-Files... inexplicabil!

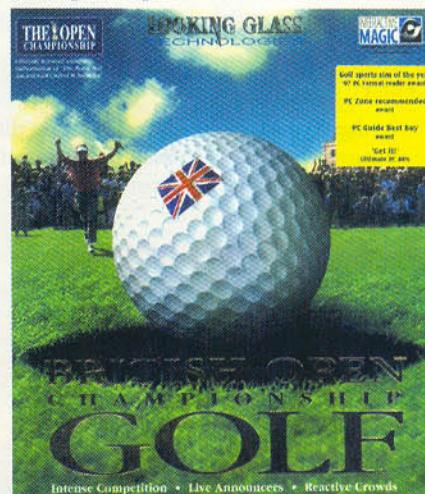
Mii de scuze!

În numărul de septembrie al revistei LEVEL am prezentat în cadrul rubricii Review Special o serie de produse de la Lucas Arts. Toate jocurile din această rubrică ne-au fost puse la dispoziție de firma MultiNet din Baia Mare. Problema e

Căștigătorii concursului „Imaginație”

Dacă ați observat, pe coperta din ultimele trei numere ale revistei, o filă de calendar cu luna octombrie ascundea un obiect misterios. Ei bine, acesta este numărul de octombrie al revistei LEVEL și este timpul să dezlegăm misterul: priviți coperta!

Din păcate nu putem să vă premiem pe toți cei care ați dezlegat misterul. Noi redactorii LEVEL am votat scrisoarea care se apropia cel mai mult de adevăr și am premiat-o cu jocul full „British Open Championship GOLF”.



Căștigătoarea se numește Iordăchiță Elena-Andreea din Iași. Aceasta este soluția dată de Elena:



Pentru cei care ați răspuns corect dar nu ați avut norocul de a câștiga acest joc, am organizat o tombolă pentru 3 abonamente pe 1 an la revista LEVEL. Aceștia sunt norocoșii câștigători:

Szabo Robert din Timișoara
Palade Bogdan din Buhuși, Bacău
Rădulescu Mihnea din Cluj Napoca

că din cauza unei grave neatenții, acest lucru nu a fost precizat în cadrul ferestrelor de la sfârșitul fiecărui articol. Astfel, de acum-neolo să știți că toate jocurile care sunt distribuite de Virgin Interactive sunt distribuite oficial în România numai de firma MultiNet (tel.: 062/222201; fax: 062/220729). Încă o dată ne cerem scuze și să sperăm că nu se va mai întâmpla.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediți-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa:
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul "ABONAMENTE".

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada platii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4,
2200 Brașov.
sau prin ordin de plată în contul
"Vogel Publishing",
37075 la Societe Generale Brașov

talon de abonament

DA, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL** cu CD, pe o perioadă de:

6 luni, la prețul de 90.000 lei
 12 luni, la prețul de 180.000 lei

începând cu luna:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod		Județ	
Telefon:	E-mail:			

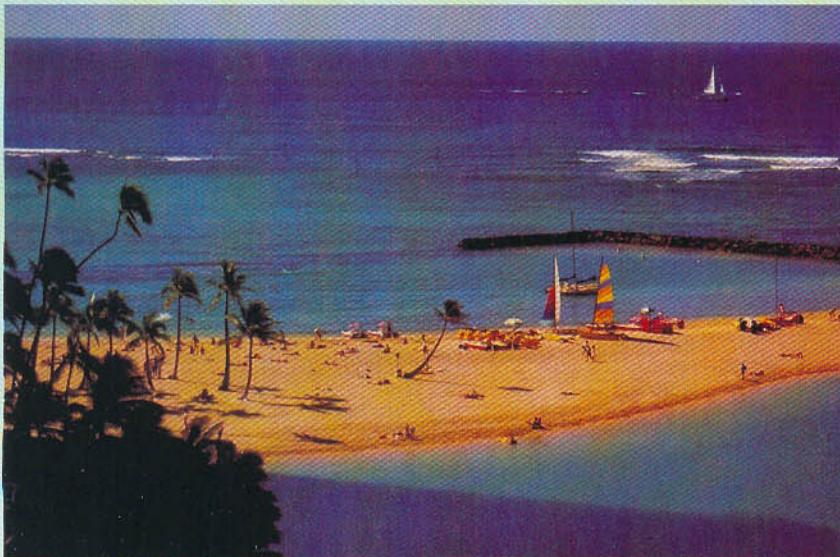
Am plătit lei în data de cu

mandatul poștal nr.
 ordinul de plată nr.



Abonează-te acum!

Și vei avea ocazia de a câștiga o excursie la Barcelona, Spania. Singura condiție este să te abonezi pe o perioadă de un an de zile. Astfel, trei dintre cei ce se vor abona pe un an de zile la **LEVEL** vor participa la tombola al cărei premiu este o excursie de 10 zile în Spania. Nu rata ocazia! Te abonezi și câștigi! Fericitii care vor câștiga această tombolă vor fi anunțați telefonic.



Atenție!

Data limită de trimitere a abonamentului este de 09.10.1998 (data poștei). Tot ce trebuie să faceți este să completați talonul de mai sus, să vă abonați pe un an de zile și să trimiteți acest talon pe adresa redacției noastre însoțit de dovada platii! Redacția vă urează mult succes!

talon de comandă **LEVEL**

DA, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr. 1		7.000	
LEVEL Nr. 2		7.000	
LEVEL Nr. 3		10.000	
LEVEL Nr. 4		10.000	
LEVEL Nr. 5		10.000	
LEVEL Nr. 6		10.000	
LEVEL Nr. 7		10.000	
LEVEL Nr. 8		18.000	
LEVEL Nr. 9		18.000	
LEVEL Nr. 10		18.000	
LEVEL Nr. 11		18.000	
LEVEL Nr. 12		22.000	
TOTAL:			<input type="text"/>

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de prin mandatul poștal nr.
 ordinul de plată nr.

Semnătura: 

10/08

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
**D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov**
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”
37075la Societe Generale Brașov

Taloanele care nu sunt însotite de dovada platii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

TOP TEN

Și astfel am ajuns și la o sută de pagini... Prin intermediul vostru, al cititorilor noștri fideli. Acum trebuie să facem față unui număr tot mai mare de taloane de top și de scrisori. Poate că mulți s-au întrebat cum realizăm noi acest top ten. Regula este simplă: titlul care se regăsește cel mai frecvent în taloane iese pe locul întâi și tot așa. Luna aceasta a trebuit să prelucrăm nici mai mult nici mai puțin de 674 de taloane de top ten... Groaznică muncă! So what, says LEVEL... Be happy and enjoy the winners of the month!

TOP TEN

Scrieți mai jos primele zece jocuri preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

And the winner is...

Și primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

Pozitie	Titlu	Producător	Tendință
1.	Quake2	ID Software	↔
2.	Age of Empires	Ensemble	↔
3.	Starcraft	Blizzard	↑
4.	Tomb Raider II	Core Design	↗
5.	Dark Reign	Auran	↗
6.	Diablo	Blizzard	↗
7.	Mortal Kombat Tri.	Midway	↔
8.	Motorhead	Digital Illusions	↑
9.	FIFA RTWC '98	EA	↗
10.	Total Annihilation	Cavedog	↗

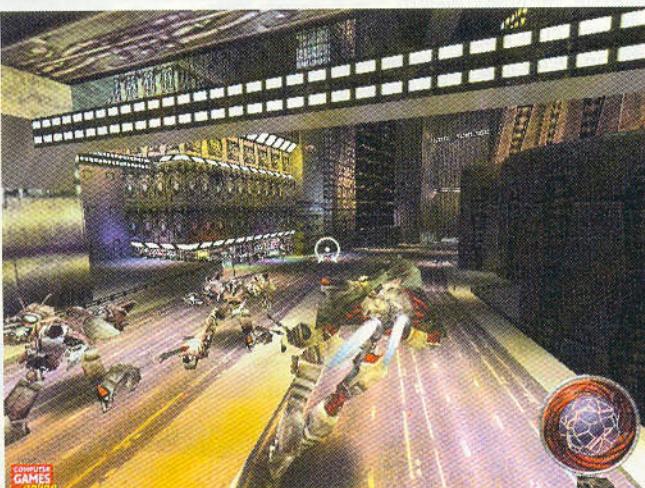
Slave Zero – Accolade

Ce este *Slave Zero*? Un joc cu roboți giganți, de la **Accolade**, care se desfășoară într-un singur oraș, guvernat bineînțeles de un „bad guy” ce-și exercită puterea cu ajutorul unor roboți uriași numiți *Sentinels*. Însă acești *Sentinels* sunt niște pușiori amărăți pe lângă enormii *Slave* (60 de picioare înălțime). Acești titani sunt jumătate mașinărie și jumătate organici, și pentru a funcționa au nevoie de un tip de energie numită *Dark Matter*. Misiunea ta în joc începe când furi prototipul unui astfel de robot (*Slave Zero*), iar apoi cutreier orașul luptându-te cu *Sentinels* și regându-ți conturile cu șefii cei mari. „*Slave Zero* este un joc de acțiune, nu un simulator” susține producătorul

Matt Power. Misiunile jocului au loc în diferite părți ale orașului: zona industrială, canalizarea, baza militară, fabrica unde se construiesc roboții, primăria (unde te vei confrunta cu boss-ul final), etc. Interacțiunea ta cu lumea înconjurătoare nu se limitează doar la spulberarea cătorva roboți; poți doboră avioane, poți ridica mașini sau oameni, ai contacte cu populația și forțele convenționale.

Pentru a putea realiza

toate aceste lucruri, **Accolade** folosește un engine nou, numit *Ecstasy*, ce permite folosirea mai eficientă a hardului. După propriile declarații, era imperativă crearea unui engine care să suporte spații largi, animații de calitate și obiecte destructibile. Chiar dacă jocul pune accent pe dimensiunile *Slave-ului*, nu trebuie să vă speriați, ați scăpat de imenzi și greoii roboți de până acum. *Slave* este un robot agil, el va alerga, va sări, se va cățăra și se va rostogoli. Este un robot ce se va mișca repede și va reacționa rapid. Pentru a nu-ți răpi plăcerea acțiunii, îmbunătățirile robotului tău se vor limita la ceva power-ups și armuri mai puternice. Nu a fost uitat nici armamentul, partea cea mai tare a unui astfel de joc.



Wizardry VIII – Sirtech

Începând cu *Wizardry: Proving Grounds of the mad Overlord* (1981) și încheind cu *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant* (1992), seria *Wizardry* a fost întotdeauna în topurile RPG. Iată că **Sirtech** va lansa în curând *Wizardry VIII*. Va urma el tradiția și va deveni un joc de top? Fanii mai veci ai seriei vor observa cu bucurie că, deși **Sirtech** a schimbat considerabil sistemul folosit în *Crusaders of the Dark Savant*, nu a schimbat elementele care au făcut din acesta jocul anului 1992. Are în continuare vechile rase și profesii, și poți să-ți alegi personajele și

din vechile jocuri. Mai mult chiar, jocul are mai multe începuturi ce determină locul de unde începi, ce aventură începi, și cine îți va fi amic sau vrăjmaș. Bineînțeles că fiecare aspect al jocului a fost renovat complet, începând cu grafica 3D. Poți privi în ce direcție dorești, iar lumea înconjurătoare este interactivă. Din păcate, *Wizardry VIII* este făcut pentru calculatoare ce posedă acceleratoare 3D. și pot să vă spun că realizările sunt excepționale: raze de lumină ce pătrund prin crăpături, magii cu efecte spectaculoase, vitralii. Monștrii și personajele sunt poligonale, nu bitmap-uri, poți să le vezi corporile în trei dimensiuni. Multii jucători de RPG s-au plâns de regulile complicate și hazardate al bătăliilor. *Wizardry VIII* rezolvă această problemă fără a fura din farmecul jocului. Gradul de dificultate este balansat, făcând viața mai usoară la începutul jocului, și mult mai grea pe timp ce te apropiș de sfârșit, și gata cu croazierile de plăcere din finalurile de joc. De vreme ce jocul este anunțat de-abia pentru martie '99, multe se mai pot schimba până atunci. Însă un lucru este sigur. The Dark Savant s-a întors, iar aceasta este o veste foarte bună pentru fanii seriei *Wizardry*.



FLASH

Macintosh

Un studiu asupra lansării noului computer de la Apple Computers, iMac, arată că de felul cum va fi primit pe piață PC-ul va depinde în mare parte viitorul acestei companii.

Deutsche Telekom

Microsoft și compania de telecomunicații Deutsche Telekom, lucrează la un sistem de integrare a Internet-ului cu televiziunea.

Atenție la serviciile gratuite de e-mail

Companiile online care urmăresc să devină portaluri în Internet, precum GeoCities sau Juno oferă de multe ori (ca un mod de atragere a clientilor) servicii gratuite de e-mail. În spatele gratuității se ascunde totuși un anumit cost. Serviciile devin disponibile doar după completarea unei fișe cu datele personale, în care sunt incluse vârstă, venitul, nivelul de educație etc. Aceste date se pot transforma într-o adevărată mină de aur odată ce ajung la firmele care doresc să își facă reclamă și care caută sa-și stabilească grupuri-țintă cât mai corecte. GeoCities a fost acuzată de minciuna fata de clientii săi că rora le-a promis că nu va dezvăluia datele lor personale. Ca urmare, compania a fost de acord să plaseze o nota de avertizare pe site-ul sau prin care să le spună celor care accesează site-ul, în ce mod vor fi divulgăte informațiile lor personale.

Tower pe net

Lanțul american de comercializare a muzicii, Tower Records, a dezvoltat planurile sale de a realiza un serviciu asemănător pe Internet pentru Marea Britanie. Serviciul va permite clientilor să cumpere muzică, cărți și casete video via Internet.

Un lucru bun mai ales pentru acei cărora le place să stea să butoneze căte ceva la calculator și apoi să primească prin poștă ceea ce au comandat.

FLASH

Starcraft Rolls On

Se pare că nu toată lumea joacă Deer Hunter.

Peste 300.000 de gameri s-au delectat cu bătăliile din Starcraft, făcând astfel Starcraft-ul unul dintre cele mai vândute jocuri a anului 1998.

Strategia real-time creată de cei de la Blizzard Entertainment și distribuită de Cendant Software, a adus un profit de 15,7 milioane de dolari în luna iulie. S-au vândut 369,665 de copii a jocului de la începutul lui ianuarie până la sfârșitul lunii iulie. În contrast, pe locul doi se află Deer Hunter cu 313,828 copii vândute în aceeași perioadă a anului.

Eidos face bani

Eidos a raportat o creștere a venitului și o micșorare a pierderilor pentru al 2-lea semestrul al acestui an. Datorită acestei evoluții s-ar putea că Eidos să cumpere firma Crystal Dynamics și niște acțiuni la Psygnosis, cu toate că mai multe titluri ce au fost anunțate, au fost amâname pentru o vreme.

Știri de la Westwood

Westwood Studios a anunțat de curând că mult așteptatul Dune 2000 a apărut pe rafturi. Jocul a apărut și pe la noi prin redacție și trebuie să vă spunem că, din nefericire, nu se ridică la nivelul Starcraftului. Dune 2000 este o clonă de C&C cu skin de Dune2. Oricum filmuletele sunt de ceea mai bună calitate și fanii seriei Dune vor pune mâna pe joc, oricum ar fi el.

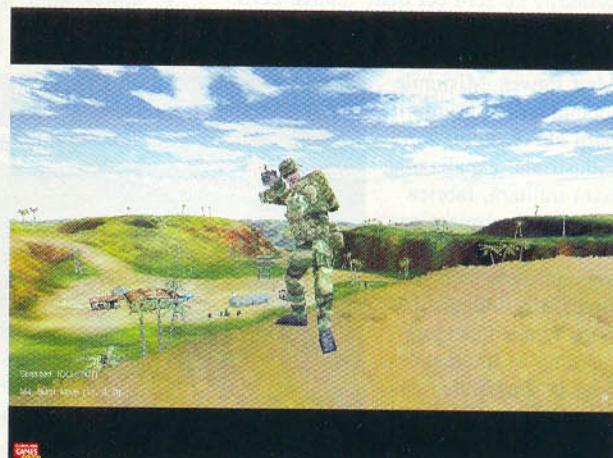
Unreal la TV?

Majoritatea jocurilor pentru PC nu au parte de o campanie de publicitate la TV, dar GT Interactive are încredere în joc și va lansa o nouă serie de reclame, de data aceasta în următorul sezon de vacanțe. Vor apărea spoturi publicitare de 15 și 30 de secunde la MTV, Comedy Central și Sci-Fi Channel. Unreal a înregistrat oricum un succes enorm vânzând până în iulie 120.000 de copii.

Delta Force – Novalogic

Nu vă speriați, nu este un nou film cu Chuck Norris. *Delta Force* este un joc de acțiune bazat pe operațiunile forțelor speciale ale armatei americane, fie ele Green Berets sau Rangers. Un joc la persoana a treia în care conduci o trupă într-o mulțime de misiuni de-a lungul și de-a latul planetei. Îți alegi armele dintr-un arsenal foarte bogat de arme REALE, împreună cu alte elemente indispensabile reușitei unei misiuni: grenade, mine, binocluri, etc. Nimic extraordinar ați fi tentați să ziceți. Dar... **Novalogic** s-a decis să aducă în acest gen de jocuri ceva ce așteptam de mult: REALISMUL. Armele sunt acum mortale, nu numai pentru inamici, ci și pentru tine, căci în *Delta Force* nu există health points sau Medi-Kit-uri. Un foc bine tăintit și devii history. *Delta Force* merge pe principiul artei războiului modern potrivit căruia armele sunt letale. Dacă ești văzut, ești mort. Acest lucru nu trebuie să te sperie totuși, inamicii își vor vedea liniștiți de treburile lor atâtă timp cât nu

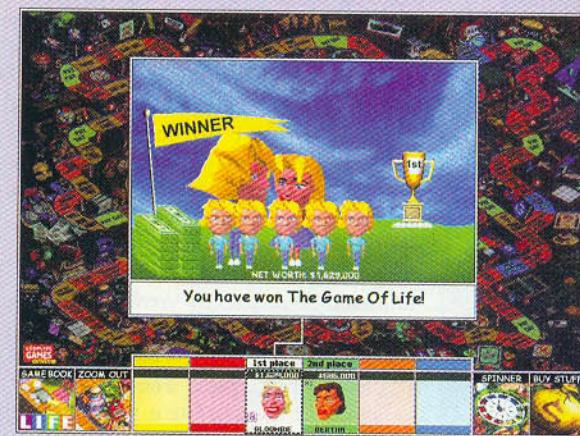
te-au reperat. Dar un sunet, un foc de armă, orice îi poate alerta. și încă un lucru: sunt dotăți cu walkie-talkie, ceea ce poate însemna întăriri dacă apucă să dea alarmă. La capitolul realism putem include și restricțiile mișcărilor datorate mediului: la deal sau la vale mergi mai încet, și alergi mult mai repede fără armă în mână. Peste 200 de animații sunt folosite pentru realizarea mișcărilor personajelor, incluzând o mulțime de feluri de a muri, în funcție de locul unde a fost lovit. Nici nu-i de mirare că și-au permis atât de mult cei de la **Novalogic**, de vreme ce au lucrat sub îndrumarea unui fost ofițer Delta Force.



The Game of Life – Hasbro Interactive

Vă mai aduceți aminte de anii frumoși când nici nu știam ce sunt calculatoare și ne pierdeam timpul cu jocuri ceva mai palpabile, Piticot, Bunul Gospodar sau Monopoly. **Hasbro Interactive** a încercat să reînvie acea perioadă și aduce pe PC-uri *The Game of Life*. Jocul acceptă până la șase jucători pe același tastatură sau prin Internet. Alege-ți personajul dintr-o grămadă de figuri de diferite etnii, alege-ți o

culoare și ai pormit într-un voiaj prin viață care, în joc, se întinde între 1950 și 2000. Planșa, 3D și ea că e la modă, este plină cu imagini ciudate și animații. Învârte ruleta virtuală în fiecare tur și vei avea câte o animație first-person în timp ce înaintezi prin peisajul ciudat realizat de **Hasbro Interactive**. Odată cu timpul, și anii bineînțeles, muzica, mașinile, coafurile, totul se schimbă. Îți alegi cărarea vieții, o carieră sau colegiu, te căsătorescă (partenerul tău va fi unul dintre ceilalți jucători), și nu vă faceți iluzii, partenerii de același sex nu au voie să formeze familii. Fiecare lăcaș de pe planșă în care aterizezi are animația proprie. Deci învăță cu sărg în colegiu, întemeiază-ți o familie, adoptă niște gemeni, plătește-ți taxele, câștigă concursurile de tinere talente, și vizitează milioane de kilometri pătrați atunci când *The Game of Life* va apărea în octombrie.



CrossPad

Să nu uităm scrisul de mâna

Introducerea în calculator a unor schițe sau note de mâna poate fi o sarcină destul de grea fără uneltele adecvate. Acum, firma Cross oferă două soluții: iPen Pro și CrossPad.

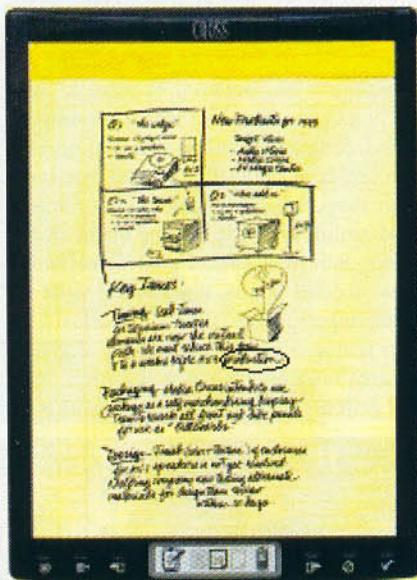
iPen Pro este un creion electronic ce se utilizează cu o tabletă grafică. Aceasta se conectează prin intermediul unui port în infraroșu la calculator, iar soft-ul său permite introducerea notelor de mâna direct în documente Microsoft Word 97, spreadsheet-uri, e-mail-uri sau faxuri. De asemenea, poate fi utilizat și ca mouse. Suprafața specială a tabletei simulează activarea butonului stâng al mouse-ului la apăsarea creionului pe suprafața acesta.

Al doilea produs, CrossPad este o tabletă format A4 pe care puteți pune o hârtie și scrie pe ea, iar pe măsură ce scrieți, notele sunt stocate și pe suprafața sensibilă la atingere a dispozitivului. Când dați pagina, nu uitați să schimbați și „pagina digitală” prin apăsarea unui buton de pe marginea tabletei. CrossPad poate stoca peste 50 de pagini de note, schițe

sau diagrame. Acestea pot fi transferate pe un PC pentru o prelucrare ulterioară.

Informații suplimentare puteți găsi la <http://www.cross-pcg.com>.

iPen este o interfață „cu față umană” între utilizator și calculator.



Compaq

ProLiant 1850R

Compaq Computer Corporation a anunțat în cursul acestei luni, lansarea unui nou server rack numit Compaq ProLiant 1850R. Acesta permite găzduirea a până la 14 servere într-o carcăsă standard. Compaq ProLiant 1850R oferă providerilor de Internet (ISP) și altor clienți la nivel de întreprindere puterea a până la 28 de procesoare Pentium II la 400MHz pentru a realiza soluții multi-server puternice. Arhitectura dual procesor, bus-ul la 100 MHz, memoria ECC SDRAM DIMM la 100 MHz, controlerul dual channel Wide-Ultra SCSI-3, 7 drive bay-uri și accesibilitatea către componentele interne fac din acest server o soluție ideală pentru aplicații file/print, Windows NT, mail sau baze de date.

Totodată, ProLiant 1850R este platforma ideală pentru aplicații Internet atât datorită designului său cât și faptului că include ProLiant Web Server, ProLiant Firewall Server și ProLiant E-Commerce Server.

Acer

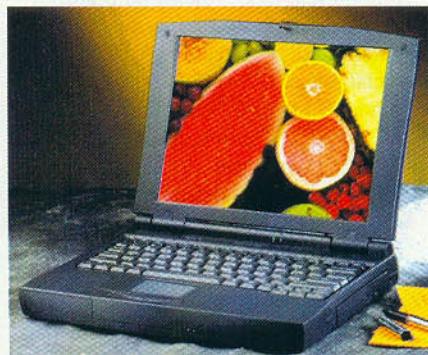
Extensa 368

Extensa 368 este un nou membru al familiei de notebook-uri Acer Extensa 365. Acest portabil compact este destinat începătorilor în „mobile computing”. Cu o greutate de numai 2,9 kg acesta oferă performanțe bune și confort optim. Utilizatorul poate alege între ecrane DSTN sau TFT de 12,1" cu o rezoluție de 800x600 și 65536 culori.

Notebook-ul este echipat cu un procesor Pentium MMX la 233 MHz, 32 MB EDO RAM, harddisk de 3,2 GB și CD-ROM integrat de 20X.

Prin conectarea unui mouse, a unei tastaturi și a unui monitor extern, acesta poate fi folosit și ca desktop computer.

Tehnologia Heuristic Power Management permite o perioadă de funcționare de până la 3 ore cu o baterie NiMH obișnuită.



FLASH

Parolă intelligentă

Producătorul canadian de sisteme de securitate, Net Nanny, va începe să testeze tehnologia „biopassword” pe site-ul său, cu planuri de includere a acesteia în filtrele sale contra conținutului obscen și în software-ul de birou și să o licențeze pentru industria producătoare de automobile și pentru cea de securitate. Compania a cumpărat drepturile asupra tehnologiei de la Stanford Institute, institut care a dezvoltat-o inițial. Bioparola nu înregistrează numai parola propriu-zisă, ci și felul în care o introduceti, blocând accesul intrușilor care au furat parola.

Microsoft NT 5.0

Microsoft a lansat versiunea beta 2 a sistemului de operare NT 5.0. Compania nu a anunțat o dată precisă pentru lansarea versiunii finale dar analiștii sunt de părere că produsul va apărea pe piață la sfârșitul verii viitoare.

E-mail sigur

Compania Qualcomm a lansat o nouă versiune a popularului său software de e-mail, Eudora. Noua versiune elimină un bug care permitea mesajelor să conțină programe ascunse.

Unealtă gratuită

Provider-ul de servicii și software Acceler8 Technology a debutat prin oferirea unui program de scanare destinat celor interesati de problema anului 2000. Ignition 2000 identifică numărul și tipul fișierelor dintr-o aplicație, precum și liniile de cod susceptibile de a fi afectate. Folosit ca o unealtă de sine stătătoare, programul oferă și indicații legate de bug-ul anului 2000 și determină severitatea.

Atenție la free e-mail!

Companiile online care doresc să devină „portaluri” pe Internet, precum Juno și GeoCities, pot oferi e-mail gratuit, dar la un cost ascuns. Serviciile gratuite sunt oferite doar după completarea unei liste cu datele personale. Acestea pot deveni o mină de aur mai târziu.

FLASH

Viermi! Mai mulți viermi!

Team 17, casa de jocuri ce a devenit faimoasă datorită seriei Worms, a anunțat săptănoi jocuri care și vor face prima apariție în public la ECTS (Electronics Consumer Trade Show) la Londra. Printre titluri se numără Nightlong, un adventure cu un cyberpunk ce trebuie să apară în octombrie, ar mai fi Watchmaker, un alt adventure tot de la Team 17. Pentru mijlocul lui 1998 ni se pregătește un simulator 3D prin spațiu, numit Phoenix. La categoria acțiune intră S.G.P., un joc de curse mai aparte. Și cum era de așteptat, nici viermii nu au fost neglijați urmând un nou titlu în serie: Worms Armageddon, anunțat pentru vacanță.

E-mail sigur

Compania Qualcomm a lansat o nouă versiune a popularului său software de e-mail, Eudora. Noua versiune elimină un bug care permitea mesajelor să conțină programe ascunse.

Internet 2

Universitatea Indiana va găzdui rețeaua Abilene care va conecta mai mult de 130 de universități la viteze superioare celor actuale. Rețeaua a fost prezentată de vicepreședintele american Al Gore în aprilie. Cu ajutorul a 50 de milioane dolari din investiții private și a altor 50% din partea universităților, Abilene a fost dezvoltată de Corporația Universitară pentru Dezvoltarea Internetului Avansat (UCAID). Acest proiect are un contract de 5 ani în care se prevede folosirea de fibră optică Qwest și tehnologii furnizate de Cisco Systems, Nortel, IBM și Bay Networks. Lățimea de bandă promite să fie de 100 de ori mai mare decât a Internet-ului actual și va suporta aplicații avansate precum cercetare virtuală real-time, biblioteci digitale vaste și altele. Abilene va începe să fie testată în septembrie și va funcționa efectiv începând din ianuarie.

Caesar III – Sierra Studios

Al treilea joc al seriei, *Caesar III* pare mai mult o evoluție decât o revoluție. Marea parte a jocului este *Caesar II*, dar înfrumusețat și adus la standardele finanțului de deceniu. Oricum, sunt și câteva noutăți semnificative. Să poți construi Roma într-o zi... iată o provocare ce merită luată în seamă. Sau măcar un oraș roman decent. Dacă uneori primești un oraș gata construit, altădată tot ce ai este un teren sterp, un sac de galbeni și ordinele împăratului. Depinde de tine acum să pui bazele unui oraș, înțând cont de elemente ca: accesul la apă, teren arabil și de restul imperiului, păstrând în același timp spațiu și pentru industrie și dezvoltarea ulterioară. Cum e și normal, începi prin a construi niște ferme și grâ-

nare, după care rezervi niște teren pentru locuințe (nu tu le construiești ci locuitorii Romei). Cu cât vin mai mulți oameni în orașul tău, trebuie să le oferi locuri de muncă, precum și alte facilități. Vei obține noi ramuri ale industriei (olărit, producerea cleului, etc.), noi structuri administrative (a se citi academii, barăci etc.), de sănătate, de distracție și educaționale (băi publice, teatre, biblioteci) și multe altele. Trebuie să te dezvolți înțeligență, protejându-ți mereu orașul de invazii și nu uita să iezi în calcul și inevitabilele catastrofe naturale. Ca și până acum, *Caesar III* este un effort solo. Așa că nu aștepta ajutor de nicăieri, nici chiar de la prietenii tăi (multiplayer-ul lipsește cu desăvârsire), ia-ți dinarii și papirusurile și construiește un oraș pe care și *Caesar* să-l dorească.



Shadow Company – I-Magic

Produs pentru I-Magic de către **Sinister Games**, *Shadow Company* este un real-time strategy cu o grafică 3D superbă. E anul 2014, și, datorită confruntărilor etnice din Africa, dictatorul din Month Club angajează pe oricine dorește să lupte pentru cauza lui. Tu lucrezi pentru o agenție de mercenari, care este mai mult decât bucuroasă să-i trimită acestuia câteva commando-uri. Așa că te trezești la comanda unei trupe de soc în drum spre Africa pentru a duce la capăt o misiune foarte bănoasă. După două zile de lupte săngeroase, ambele părți au pierderi

grele și echipa ta e obligată să se retragă. Conducerea companiei se hotărăște să se spele pe mâini de această afacere. Oficial, toți morții au fost recuperati, iar supraviețuitorii s-au întors la casele lor. Dar, cum se face că tu și oamenii tăi sunteți în continuare pe câmpul de luptă? Compania te-a trădat și nu s-a obosit să recupereze nici măcar vîi, darămitice morții. O simplă transmisie prin satelit „trupa ta a fost dezactivată” și ai rămas de unul singur într-un mediu ostil. De acum încolo numai de tine depinde supraviețuirea ta și a vîtejilor tăi camarazi. Tu hotărăști destinul fiecăruia.

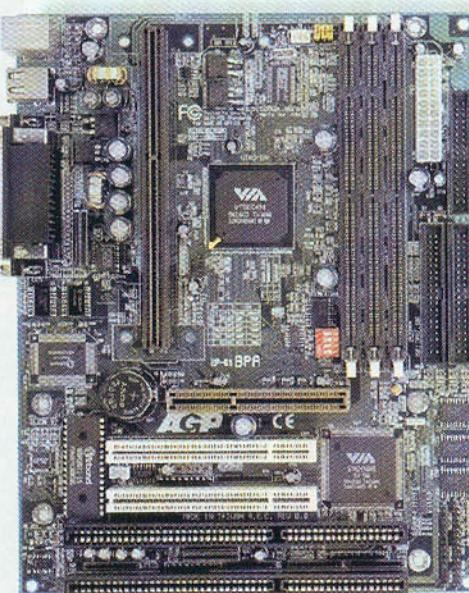
VIA ApolVIA Apollo Pro

Un motherboard compatibil Intel BX

Firma EPoX a lansat prima sa placă de bază compatibilă Intel BX, bazată pe chipset-ul VIA Apollo Pro, numită P2-100A. Aceasta suportă atât frecvența de 66 MHz cât și cea de 100 MHz. Setarea se face prin switch-uri DIP.

Placa este în format Micro ATX și are 3 socluri DIMM de 168 de pini ceea ce permite instalarea unei memorii RAM de până la 384 MB, un soču AGP 2x, 2 ISA și 2 PCI.

Informații suplimentare se pot obține de la firma Elsaco, telefon 031-514278 sau de la adresele <http://www.elsaco.com> sau <http://epox.com>



Soyo

Sunet și grafică pe motherboard

Firma Soyo a lansat o nouă placă de bază în format micro ATX ce integrează sistemul grafic și de sunet. Aceasta reprezintă o soluție cu preț redus pentru desktop-uri.

Bazat pe chipset-ul SiS 5598 PCI, noua placă SY-5STM are dimensiuni reduse: 24,4 x 19 cm. Are 512 KB cache on-board și oferă 2 sloturi DIMM de 168 de pini, ceea ce permite instalarea a maxim 256 MB RAM. Sočul Socket 7 dotat cu regulator de tensiune switch mode și sistemul Smart detect permit utilizarea plăcii cu o varietate de procesoare inclusiv Pentium MMX până la 233 MHz, IDT WinChip C6, IBM/Cyrix 6x86, MX și MII, ca și AMD K5 și K6 până la 300 MHz.

Pe placă este integrat un

accelerator grafic pe 64 de biți cu engine grafic BITBLT îmbunătățit și RAMDAC la 170 MHz, pe 24 de biți, true-color.

Sistemul UMA (Unified Memory Architecture) partajează până la 4 MB din memoria sistem în incremente de 0,5 MB, permitându-i astfel să suporte toate modurile grafice comune de mare rezoluție, până la 1280x1024.

De asemenea, pe placă există un sistem audio full PnP, compatibil SoundBlaster Pro. Are integrat un procesor de efecte 3D și poate lucra cu sunet pe 8/16 biți mono/stereo de la 4 KHz până la 48 KHz în full duplex, pentru playback și înregistrare un mod concurrent.

Placa dispune de 2 sloturi PCI, 2 ISA și 2 USB, este compatibilă cu specificațiile PC97, ACPI și ECC.

nu numai suprafețe dure, ci și lichide sau vibrații.

Totuși, se pune întrebarea dacă programatorii își vor irosi prețiosul timp scriind programe care să simuleze senzația de prosop moale pentru cei care nu lucrează cu Feel-It. Informații suplimentare puteți găsi la <http://www.immerse.com>.



Feel-It

Mouse-ul care răspunde

Feel-It este exact ceea ce sugerează numele, un mouse care transformă mișcările de pe ecran în reacții tactile de răspuns. Dacă trageți un icon cu mouse-ul Feel-It, veți simți că icon-ul are greutate. Redimensionați o fereastră și veți simți că aceasta este elastică. Texturi, lichide, diverse suprafețe, vibrații - acest dispozitiv poate aduce un realism deosebit interacționării cu aplicațiile dumneavoastră.

Mouse-ul utilizează tehnologia force feed-back într-un mod nou, iar algoritmi mai avansați permit acestuia să simuleze

FLASH

Speed Busters- Ubi Soft

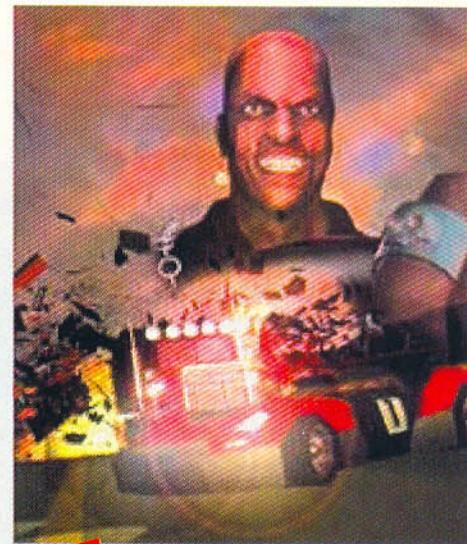
Din nou viteză nebunească în primul joc produs de UbiSoft pe teritorul continentalui nord-american, mai precis în Canada, la Montreal. Bazat pe engine-ul folosit în F1 Racing Simulation, *Speed Busters* va oferi jucătorilor nu mai puțin de 6 trasee (plus unul secret) și opt mașini cu șase culori și 10 modele de texturi pentru fiecare. Dacă ar fi să luăm în considerare faptul că fiecare traseu poate fi jucat ziua, la apus, noaptea și pe ploaie sau ninsoare, în mirror mode, reverse și reverse mirror mode ajungem, după nesfârșite calcule, la aproximativ 96 de modalități de a alerga pe fiecare rută. Interesant este și modul în care a fost realizat intro-ul, care a fost filmat cu echipament asemănător celui folosit pentru turnarea Titanicului (super 35mm). Cât despre locul unde au fost făcute filmările, acesta a fost nici un altul decât Drumheller, Alberta. OK, și ce-i cu asta? Ei bine, aici a fost turnat faimosul Jurassic Park. Echipa care a lucrat la *Speed Busters* a fost formată din 50 de persoane, angajați ai biroului Ubi Soft din Montreal, dintre care șapte game designers, 18 graficieni și 19 programatori. Aceasta este doar unul dintre motivele pentru care se așteaptă ca *Speed Busters* să aibă un succes impresionant. Vom vedea...

Internet 2

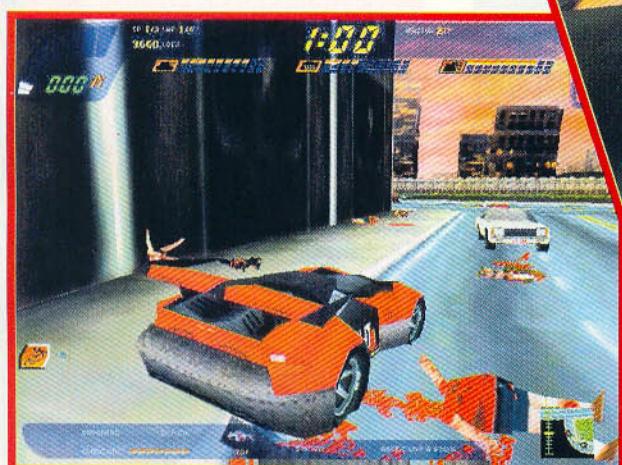
Universitatea Indiana va găzdui rețea Abilene care va conecta mai mult de 130 de universități la viteză superioare celor actuale. Rețea a fost prezentată de vicepreședintele american Al Gore în aprilie. Cu ajutorul a 50 de milioane dolari din investiții private și a altor 50% din partea universităților, Abilene a fost dezvoltată de Corporația Universitară pentru Dezvoltarea Internetului Avansat (UCAID). Acest proiect are un contract de 5 ani în care se prevede folosirea de fibră optică Qwest și tehnologii furnizate de Cisco Systems, Nortel, IBM și Bay Networks.



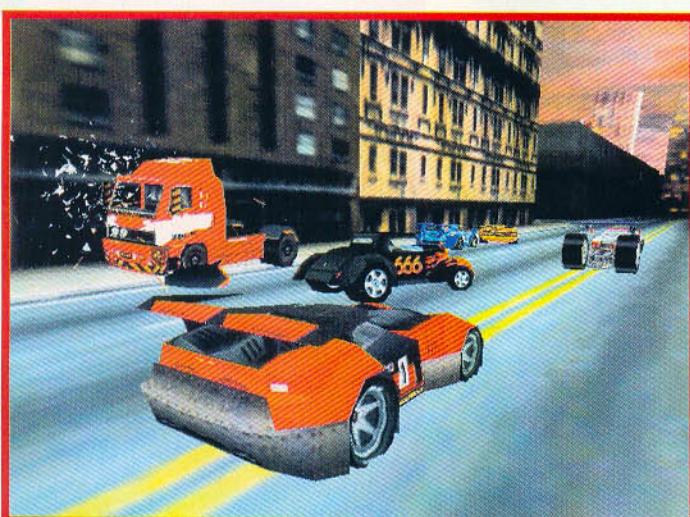
Cel mai devastator și mai ucigător simulator auto revine. Pregătiți-vă pentru ce-i mai rău, căci va fi „murder on the streets”.



Ceea ce probabil a impus *Carmageddon* în viața noastră de zi cu zi (mă refer la viața gamerilor), a fost zicala din manualul jocului *Carmageddon*, și anume „So many pedestrians... so little time”. Această zicală a devenit celebră printre fanii înrăuți ai genului. Care gen? Genul *Carmageddon*! Spun asta pentru



că, într-adevăr, *Carmageddon* a deschis orizonturile unui nou tip de jocuri... neegalat până acum de nici un joc din nici un punct de vedere. *Carmageddon* a speriat pisicile din aleile cele mai întunecate, a băgat în sperieți pietonii din întreaga lume, a atras atenția unor guverne ce luptă împotriva violenței din jocuri (Germania), a făcut mii și sute de mii de gameri fericiti! *Carmageddon* nu mai este doar un joc foarte bun, este un nou gen în lumea



jocurilor, este probabil produsul care face toți banii pe care ar putea să-i dea un gamer român, sau din orice alt colț al lumii! Rețineți, *Carma-geddon* înseamnă...

Superlativ!

Carmageddon a răvășit întreaga lume a gamerilor. S-au vândut peste 600 de mii de copii ale jocului în întreaga lume... și aceasta este suma oficială, nici nu vreau să mă gândesc ce vânzări s-au înregistrat pe piața neagră!

Un interviu foarte scurt (and sick) cu cei de la Stainless

Level: Cum va rezista *Carmageddon II* în fața concurenței, dacă va avea concurență? Să zicem: Motorhead, Ultim@te Race Pro, etc.?

Neil: Căți pietoni morți și câte membre de oameni vor zbura pe metru pătrat în celelalte jocuri? Cu siguranță nu la fel de multe ca în jocul nostru!

Level: Numiți ceva, care ar fi mai bolnav și mai însășimântător decât *Carmageddon II*?

Rusk: Aqua să aibă trei single-uri Number One consecutive.

Level: V-ați bătut vreodată?

Mat: Mă bat chiar acum, nu vezi?

Level: Numiți ceva cu adevărat distractiv pentru voi dar non-violent.

Paul: Dragoste senzuală

Husk: Niște țigări, știm noi de care, într-o zi fierbinte de vară.

Level: Dacă ați putea să-l bateți pe Darth Vader până la moarte cu un obiect, ce ați alege?

Neil: Două reviste LEVEL.

Ash: Să nu intrăm în detalii...

Dave: O rangă.

Alan: Propriul lui picior.

Patrick: Un Dodge W200 din '77.

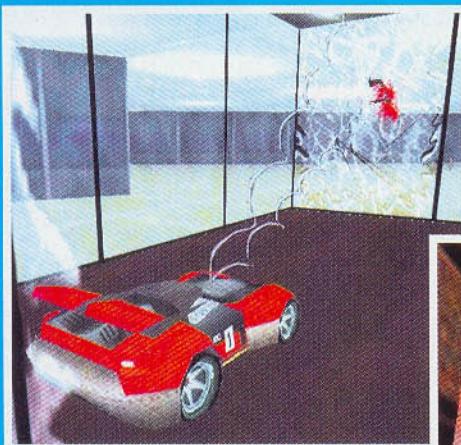
Richard: Jupiter.

KILL KILL KILL!

Este de la sine înțeles, *Carma II* va avea o grămadă de power-ups noi noi, care mai de care mai originale și ucigașe! Toate cele care au fost prezente în *Carma I* vor rămâne și în *Carma II*, dar să vedem ce mai este nou:

Pedestrian Repulsifier

Acest power-up vă va aduce o grămadă de satisfacție! Apăsați doar un buton pentru a lansa pietonii în aer cu un arc uriaș.



Opponent Repulsifier

Cum același lucru cu cel dinainte, doar că bestia astă este capabilă să răstoarne o mașină întreagă. Folosiți acest repulsifier pe un tramvai pentru a distruge tot ce vedeti prin apropiere.

Drunken/Suicidal/Exploding/Giant-Headed/Helium-Filled Pedestrians

O listă impresionantă de power-ups pentru a transforma în toate felurile pietonii. Să vedem, pe rând. Pietonii beți se vor plimba ca niște... beți! Pietonii sinucigași se vor opri chiar în fața mașinilor! Pietonii cu capete gigantice... au capete gigantice, desigur! Cei umpluți cu heliu își vor lua

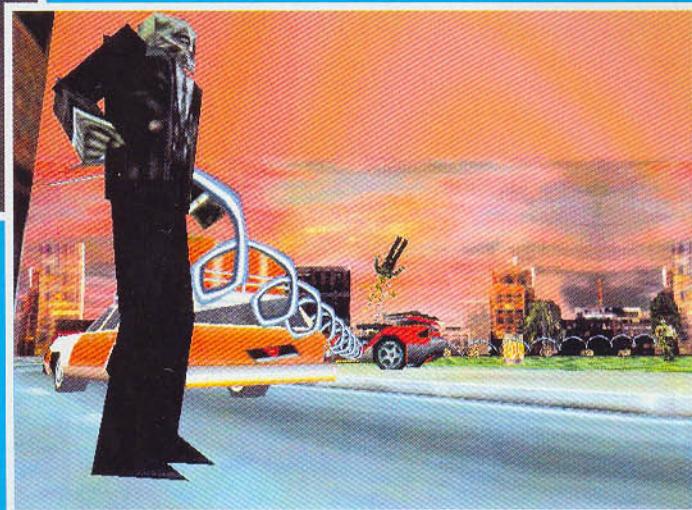
zborul spre al 7-lea cer la cea mai mică atingere a unei mașini.

Dismemberfest

lă face pe pietoni să fie ca niște leproși... adică nu trebuie prea multă chinuială ca să-i dezembrați și cine știe ce mai vor mintile voastre bolnave să le faceți.

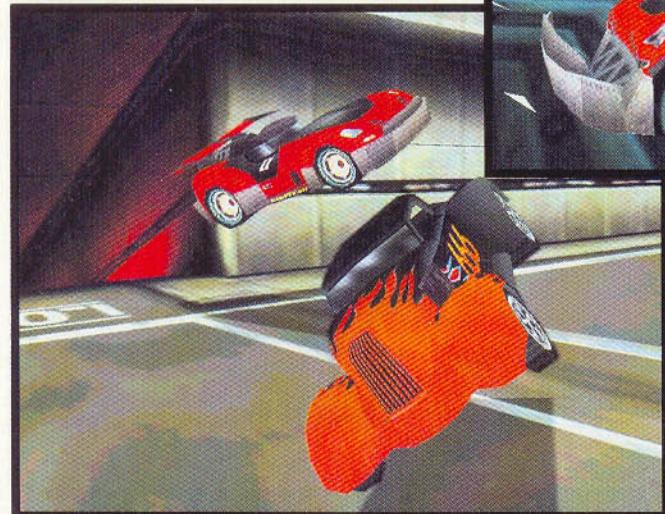
Mine-Shitting/Oil Slicks from Your Arse

De tradus nu mai traduc... ar fi prea de tot. Ce fac aceste power-up-uri este de la sine înțeles... și dovedesc puterea pe care o oferă „armele convenționale” din *Carma II*.



Pentru cei care nu sunteți familiari cu Carmageddon, vă recomand site-ul www.sci.co.uk. Sau puteți citi articolul la care vă uitați curioși chiar acum.

Carma-ul original a fost, probabil, primul joc care a inclus astfel de trăsături: să calci oameni pentru puncte, să calci oi, vaci, porci și ce-o mai fi pe acolo, pentru puncte, să te ciocnești cap în cap cu oponenți... sau să le faceți pe toate în același timp. Jocul a fost considerat incorect din punct de vedere politic de cei din Camera Lorzilor, care nu au jucat în viața lor un joc pe calculator. În urma vizionării lui au decis, și citez: „joc cu un conținut revoltător de violent ce nu este în



conformitate cu normele morale”, etc. etc. știți voi povestea.

Cam aşa a început istoria jocului Carmageddon. Acum pregătiți-vă pentru Carmageddon II: Carpocalypse Now. Dacă v-a plăcut la nebunie primul Carma, atunci probabil că o să vă

înternați când o să vedeti Carma II. It's better. It's bigger. It's wilder. It's the BEST. De data asta nu se rezumă la a conduce ca un maniac, de data asta este vorba despre mișări reci și calculate, totul este premeditat și făcut cu cea mai mare ură și plăcere. De data aceasta, Max Damage nu este un maniac deprimativ – este un nebun de legăt!

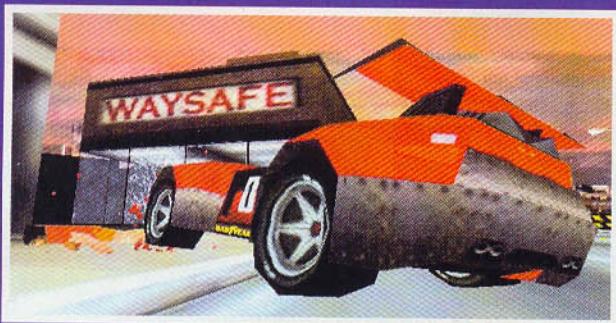




Total HARD-CORE

Carmageddon II tinde către culmi nemai atinse ale distrugerii.

Dacă vă închipuiți că pietonii aveau un rol destul de mic în Carmageddon, ei bine o să aveți un şoc cu *Carma II*. Cu această continuare, fiecare pieton este construit din nici mai mult, nici mai puțin de 70 de poligoane! Acești pietoni arată ca niște oameni în toată regula, tridimensionali. Și mai trebuie spus că *Stainless* s-a decis să-și binecuvânteze creațiile cu un AI mai dezvoltat. Ce înseamnă asta? Înseamnă că pietonii pot merge, pot da înapoi speriați, pot alerga sau pot să o ia de-a binelela la goană de frică, cu mâinile în aer ca niște demenți. Căcădă se aşeză în genunchi și cer milă. Cât de naivi pot să fie...



Mai mult? Păi iată încă un pas înainte în tehnologia întoarcerii stomacului cu susul în jos: părți detașabile ale corpului! Dacă vreți, puteți să mutați pur și simplu un pieton: mergeți cu grijă și rețezați-i un picior sau trimiteți-i ambele brațe peste capota mașinii faceți-i cunoștință cu metalul rece al unui stâlp de iluminat cu destulă putere pentru a-l decapita. O grămadă de oameni adunați cu răbdare pe trotuar poate însemna o învălmășeală de membre, capete și organe, mai ceva ca bilele de la loterie.

Dar nu vă grăbiți, se poate și mai bine: victimele nu mor întotdeauna imediat. Yep, din când în când nefericiții pietoni se vor ridica de pe jos – fără vreo mânană sau picior – și vor încerca să se tăre pe unde pot, lăsând dâre de sânge în urma lor. Este al naibii de amuzant!

Apettite for destruction!

Aproape orice poate fi distrus în *Carma II*. Pentru începători există sticlă. Este peste tot! Reclame imense, clădiri, peste tot! Dacă ați văzut filmul *The Blues Brothers* și urmărirea cu mașini prin super magazine, atunci puteți să vă imaginați cam cum o să fie.

Nu uitați de mașini! Acestea pot fi distruse în totalitate! Bucată cu bucată, foarte realistic! Vă veți trezi că vă lipsește câte o roată, sau că vă atârnă bara de protecție (ceea ce se poate dovedi foarte folositor pentru a mai agăta niște pietoni în plus de pe margine). Bucăți întregi din mașină se vor desprinde în timpul confruntărilor cu ceilalți oponenți sau cu zidurile de cărămidă! Ciocniți-vă de un astfel de zid și o să vă treziți că vi s-a îndoit mașina în așa fel că roțile nu mai ating pământul. O să fiți uimiți de câte se pot întâmpla! Oh, yes!

To Bleed or Not to Bleed?

Ce se va întâmpla dacă cenzorii, în infinita lor înțelepciune, vor interzice masacrele din *Carma II*? Cei de la *Stainless Software* spun ceva de un plan B!

Versiunea din care admirăti pozele din articol este cea necenzurată, plină de sânge și masacre. La data la care scriu acest articol nu se luase încă nici o decizie în ceea ce privește forma sub care va fi lansat jocul în UK. Este clar că cei de la SCI (Publisher-ul) nu au nici un interes să se confrunte cu BBFC (British Board of Film Censors), dar în același timp le-ar face o mare plăcere să vadă cutiile cu față lui Max Damage pe rafturile magazinelor. Și același lucru îl vrem și noi. Oricum, sunt speranțe că cei de la BBFC nu vor interveni cu o operație „estetică” asupra jocului, căci, la urma urmelor, se pare că pot să guste și ei umorul macabru din astfel de jocuri și filme. Cel mai bun exemplu vine din partea filmului *Starship Troopers* în care, dacă l-ați văzut, sunt sigur că ati observat munte de cadavre și băltile de sânge. Această producție a reușit să se strecoare foarte bine și a apărut pe marile ecrane pentru cei trecuți de 15 ani! Spre deosebire de acest gen de filme, *Carma II* își propune să amuze, nu să stârnească partea întunecată din noi. În orice caz, Mat Sullivan explică planul B: „Pentru că cenzorii vor interzice jocul în versiunea originală, s-a făcut o versiune cu extratereștrii, zombies și sânge verde. Creaturile se vor comporta la fel doar că vor arăta diferit.”

Hmmm... interesant, dar nu se va compara cu versiunea originală. Să ținem pumnii *Carmageddon*-ului și să sperăm pentru mai bine... (sau mai rău? J)

O vizită de miliarde la ZOO?

Câteva animale s-ar putea să sfârșească prin a vedea partea de jos a mașinii tale!

Chiar acum se lucrează la un traseu cu totul și cu totul special care va confine, printre altele, o grădină zoologică (!!!). Ați ghicit! Mergem la grădina zoologică... imaginați-vă: elefanți, girafe, pinguini... vor muri cu toții!!! Dacă cei de la *Stainless* se mai chinuie puțin, poate o să vedem și niște foci pe sub cauciucuri! Probabil că nu va prinde prea bine la public, dar...



Mic istoric al firmei Stainless Software

De la legendarul Crystal Quest până la nu tocmai gloriosul Broom, să vedem istoria firmei.

1987: Patrick Buckland pune pe roate clasicul joc Crystal Quest pentru Macintosh. Ajutat, desigur, de artistul Neil Barnden.

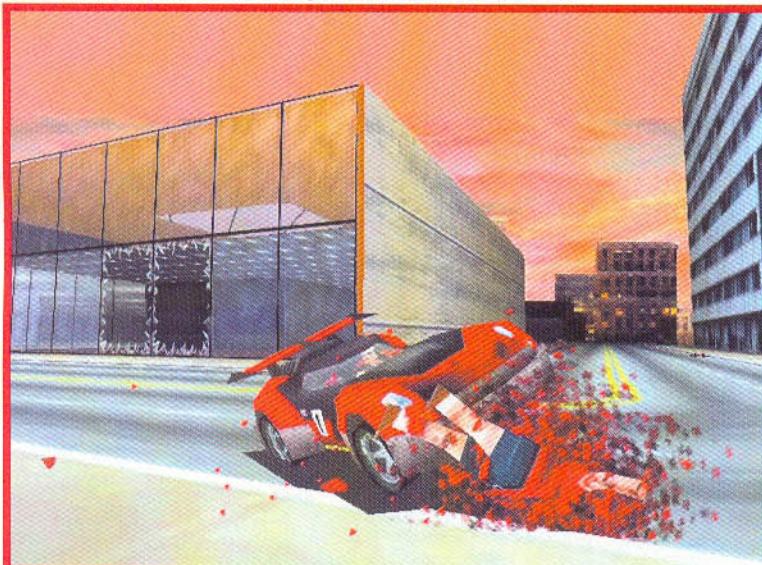
1995: Se formează Stainless Software. Primul joc este un demo numit Broom, ce folosea tehnologia celor de la

Primul joc a fost incredibil de inovativ și și-a atins scopul cu ușurință, a fost total. A avut niște mașini excelente, efecte la fel de reușite, din nefericire oamenii erau bitmap-uri, la fel ca și mașinile parcate pe marginea, acestea nu puteau fi distruse, dar puteau fi totuși răsturnate în toate felurile. Jocul te acapara pentru ore și ore-n sir. Engine-ul care a fost folosit la început a avut mici probleme cu 3Dfx-ul, dar acum se va folosi un nou engine, reconstruit din cap până în picioare și care va avea suport 3D de la bun început.



Return to a Life Where You Don't Get Internal Organs In Your Hair?

Cam asta era întrebarea jocului dacă încercai să ieși din el. Probabil... de fapt, cu siguranță, în Carma II vom întâlni noi cuvinte de „duh” ca să spun așa. Vom mai întâlni și mașini noi, pietonii vor circula pe străzi ca în realitate, vor



Criterion: Brender. Un joc nu tocmai interesant.

1997: Carmageddon vede lumina magazinelor. Urmează un fel de add-on Splat Pack. Carmageddon câștigă o grămadă de premii și este declarat jocul anului. Stainless devine astfel casa de jocuri a anului.

1998: Se începe lucrul pentru Carmageddon II în liniște, pentru a face o surpriză gamerilor. Noi inovații se vor aduce acestui gen de joc. Așa cum Quake a fost revoluționar pentru jocurile shoot'em up, așa va fi Carma II pentru jocurile de curse.

Pe cât de scurtă este istoria firmei, pe atât de mare a fost succesul jocului Carmageddon.

trece pe la trecerea de pietoni pe verde la fel ca și mașinile (Drone) care nu fac parte din concurs, și care vor respecta regulile de circulație. Să sperăm că jocul nu va fi prea pretențios în ceea ce privește cerințele hardware. Producătorii ne promit că se va mișca bine, având un engine nou și un frame rate ridicat. Suportul multiplayer va rămâne același. Și acum o surpriză excelentă: Carma II permite înlocuirea înfățișării personajelor și pietonilor, adică puteți să



editați foarte ușor modul în care vor arăta oamenii... și presupun că în acest fel mulți profesori, vecini, prieteni, șefi sau ce mai vreți voi vor muri în lumea Carmageddon II. Până atunci, să aşteptăm un LEVEL review, ce ziceți? (Carma rules!)

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Stainless Software

Distribuitor: SCI

Hardware: Pentium 166, 32 Mb RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

Data de lansare: Sfârșitul anului 1998

Mult așteptata continuare a faimosului RPG **Diablo** își dezvăluie secretele. Pregătiți-vă pentru o nouă luptă împotriva Răului suprem.

Unul dintre cele mai populare jocuri de gen RPG a fost **Diablo** al celor de la **Blizzard**. Acest joc a fost lansat la începutul anului trecut și imediat a urcat pe cele mai înalte topuri, mii și mii de gameri luând cu asalt magazinele. Acum **Blizzard** dă lovitura din nou cu **Diablo II**, mult așteptată continuare care e programată să apară pe rafturi înainte de Crăciun. **Diablo II** nu prea poate fi considerat revoluționar, dar putem susține fără îndoială că **Blizzard** a luat un joc bun și l-a făcut și mai bun, adăugând o serie de noi caracteristici și decoruri. Tot ceea ce a rămas mai în urmă a fost înnoit după cum susține Bill Roper. Jocul are un nou engine ce a fost construit din cap până în picioare pentru a incorpora noile îmbunătățiri pe care echipa a vrut să le introducă în **Diablo II**.

What's New?

Una dintre cele mai importante schimbări este reprezentarea de micșorarea elementelor interfeței, cum ar fi toolbar-ul din **Diablo** original. Rezultatul este că jucătorul va putea să vadă mai multe pe ecran, ceea ce confreră jocului un nou feeling. De asemenea, nouă **Diablo** va avea și un sistem de iluminare colorată (permătând niște efecte mult mai impresionante ale magiilor) precum și sistemul de renderizare gouraud pentru ca suprafetele obiectelor să fie mai clare.

Dincolo de toate aceste îmbunătățiri tehnice, echipa de design a lucrat și la o serie de personaje noi. Orășelul static din **Diablo** – în care nu se întâmpla nimic – a fost înlocuit cu un mediu mult mai activ. „De-a lungul jocului, player-ul va vedea mai multe detalii și mai multă mișcare în zonele pașnice” spune Roper. „Vor fi mai mulți NPC's (non playing characters) ce se vor plimba prin sate și avem de gând să adăugăm mai multă animație de fundal”. Jucătorii vor fi recompensați de noile setări din sate care vor părea mult mai reale și vii. Interacțiunea cu NPC's va părea mult mai autentică și povestea din joc mult mai clară și detaliată decât cea originală. Căteva dintre persoanile din **Diablo** își vor face apariția și în **Diablo II**, cum ar fi bătrânul Deckard Cain și probabil puștiul Wirt, care facea rost de tot felul de arme pentru prețuri ridicate.

Size DOES Matter... and the story, too

Deci despre ce este vorba în **Diablo II**? Eroul din **Diablo** și-a sacrificat viața într-o încercare nereușită de a-l opri pe **Diablo** și planul lui diabolic. **Diablo** a scăpat din închisoarea sa, iar acum are niște planuri mult mai mari. Scăpând din Tristam, **Diablo** pleacă pentru a-și mări influența într-o zonă mai largă. **Diablo** va fi ajutat și de Baal și Mephisto, alii doi monștrii ai Răului primordial.



Conform celor spuse de Roper, **Diablo II** va fi de aproximativ patru ori mai mare decât jocul original, promițând mai mult timp de jucat. „Jocul va fi alcătuit din patru acte separate”, spune Roper. „Primul act este la fel de mare ca tot jocul **Diablo** original”. Primul act se petrece în munți unde un demon feminin – Andariel – a pus în lanțuri oamenii din acea zonă și distrugă tot ceea ce-i iese în cale numai pentru a-l impresiona pe **Diablo**, stăpânul ei. În mijlocul acestui act se află o mănăstire care o dată demult a fost casa celor din grupul Sisters of the Seeing Eye, din acest grup a făcând parte și Rogue din **Diablo** original. Dupa ce jucătorul o moară pe Andariel va avansa la actul următor.

În ceea ce privește personajele convenționale din **Diablo** (Warrior, Rogue și Mage) acestea au fost considerate prea slabe pentru a rezista noii aventuri, în consecință au fost înlocuite cu unele noi. Așadar, vă vor sta la dispoziție cinci noi clase de personaje despre care puteți afla detalii din oglinda din acest articol.

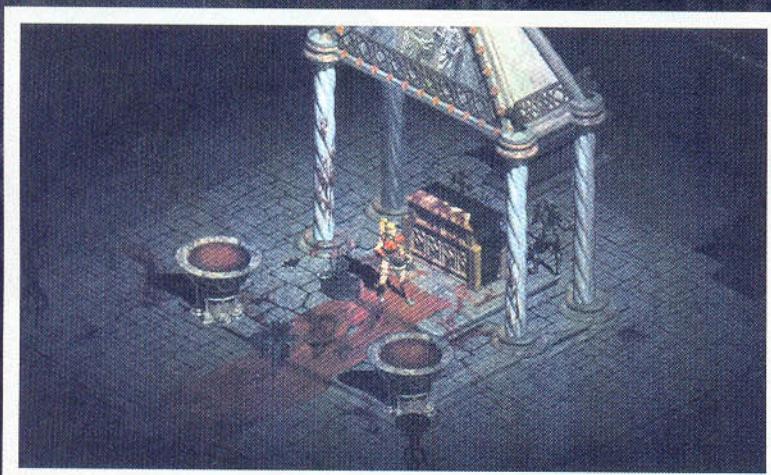
Magii, arme, obiecte și... Bighead?

Odată cu creșterea incredibilă a jocului, **Diablo II** va înregistra o importantă creștere al numărului de arme, vrăji și obiecte magice pe care jucătorul le poate găsi și folosi. „Unele obiecte vor constitui un set” explică Roper. „De exemplu, să ar putea să găsești Sword of the Holy Avenger într-o anumită zonă și după aceea să dai peste Shield of the Holy Avenger într-o altă zonă.

Toate aceste echipamente se vor vedea foarte clar și pe ecran, adică se va observa când personajul își va schimba înfățișarea de fiecare dată când va face rost de o altă armură sau armă. „În originalul **Diablo**, am avut trei clase de armuri care erau reprezentate grafic pe personaj: ușoară, medie și grea”, spune Roper.

„**Diablo II** va folosi un sistem nou care va permite schimbarea personajului de fiecare dată când acesta va lăsa o armură sau o armă nouă”. Acest sistem va face din **Diablo** un joc mult mai interesant în multiplayer, pentru că fiecare jucător va arăta complet diferit de celălalt. Moartea monștrilor va fi și ea mult mai variată, aceștia vor exploda, se vor rupe în bucătăle, vor arde, vor cădea aruncând o grămadă de sânge peste tot etc. etc. Niște monștri din **Diablo** vor reveni și ei în **Diablo II**, printre care scheleți, Fallen și zombies. „Acestia vor fi integrați și în acest nou joc pentru că echipei i-au plăcut” spune Roper. „Toți ceilalți monștrii din **Diablo II** sunt noi și originali”.

Majoritatea monștrilor nu au fost arătați publicului pentru a constitui o surpriză. Un monștru am putea să vă prezintăm totuși. Numele lui este „Bighead”, un monștru humanoid imens cu un cap și membre disproporționate. Mai trebuie amintit că jucătorii vor întâlni și personaje care să li se alăture în aventură.



Sergio

DIABLO

Acstea sunt câteva dintre personajele pe care le veți întâlni pe plaiurile din Diablo II și câte un mic citat din înțelepciunea lor.

Akara, Rogue Priestess

Conducătorul spiritual al grupării Sisters of the Sightless Eye, Akara, se ocupă de problemele magice și mistice.

„Ochiul vede prin ceață timpului o mare victorie în viitor.”

Charsi, Rogue Blacksmith

Charsi se ocupă de îmbunătățirea armelor. Jucătorul le va folosi mai bine în luptă împotriva Răului și terori.

„Așa cum un erou are nevoie de arc și de săgeată, sau desenatorul de creion și hârtie, așa are și Charsi nevoie de un ciocan și o nicovală.”

Gheed, Caravan Trader

Un om care prețuiește banii mai mult decât orice, Gheed păstrează multe obiecte importante de vânzare în căruța sa.

„Un mic diamant, un obiect de valoare este tot ce îți cer în schimbul armelor de care ai nevoie.”

Kashya, Rogue Captain

Comandantul militar al grupării Sisters of the Sightless Eye. Comenziile lui Kashya sunt îndeplinite fără ezitare.

„Nu te întoarce până nu ai vărsat destul sânge inamic sau până nu te-ai încercat în propriu-ti sânge!”

Warriv, Caravan Leader

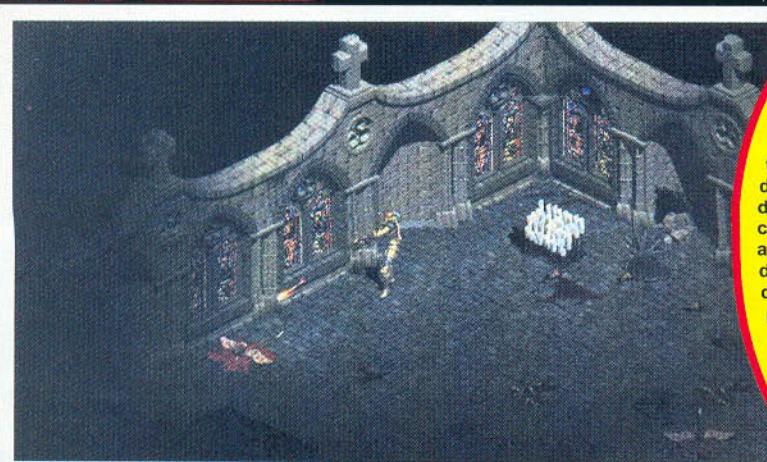
Deoarece caravana sa nu a putut să avanseze către est, afacerile lui Warrivs bazate pe transportul de călători prin desert au încetat.

„Dați-mi voie să vă reamintesc că se poate ajunge în Est numai prin Citadelă.”

Rogue Mercenary

La fel ca membrii grupului Sisters of the Sightless Eye, acești mercenari sunt luptători antrenați, cu niște abilități precise ca o săgeată.

„Disciplina noastră permite minții să găsească inima falsă a unui om, așa cum săgețile noastre găsesc inima adevărată a omului.”



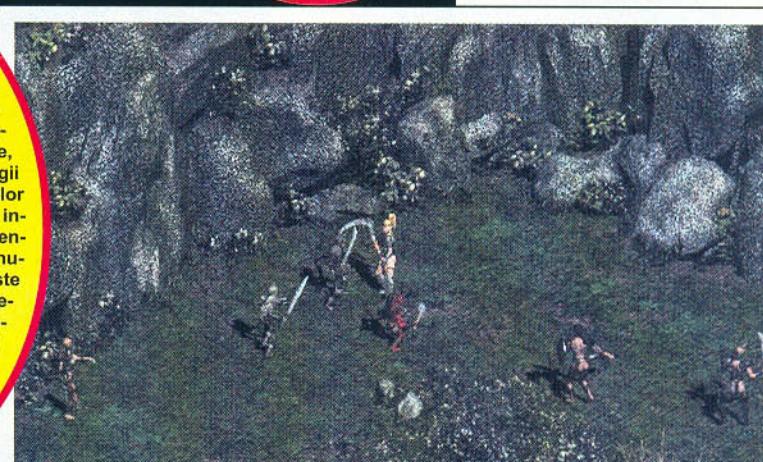
Amazon

Această puternică femeie face parte din niște grupuri nomadice ce cutreieră pe câmpurile din apropierea Mării Sudului. Călătoriile acestora i-au condus adesea în diferite conflicte cu alte populații, aşadar Amazon este antrenată pentru atacuri și pentru apărare. Acest stil de viață a făcut-o destul de puternică, independentă și capabilă să treacă prin orice fel de greutăți. Este foarte bună în ceea ce privește trasul cu arcul, dar în același timp se pricepe la aruncatul sulitei și a altor obiecte asemănătoare precum și la lupta corp la corp. A fost deseori angajată ca mercenar și dă dovedă de loialitate atâtă timp cât sunt și interesele ei în joc.



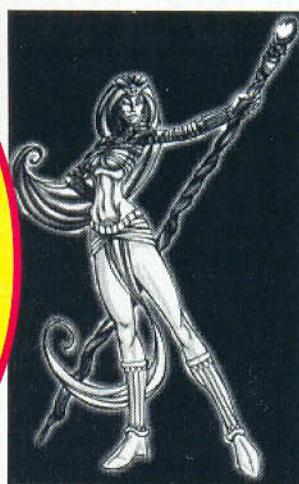
Necromancer

Din zonele mlăștinoase ale sudului apare un personaj misterios într-o pelerină. Necromancerul, după cum o explică și numele, este un fel de vrăjitor ale cărui magii se ocupă în general cu invierea morților și controlarea anumitor creațuri în interesul personale. Deși telul lui se identifică adeseori cu cel al Luminii, anumite persoane nu cred că acesta este cu adevărat de partea Binei. Îndelungate ore de studiu în mausoleuri întunecate au făcut ca pielea lui să fie pală, iar figura să scheleatică. Mulți l-au respins, dar nimeni nu s-a îndoit de puterea lui de Necromancer.



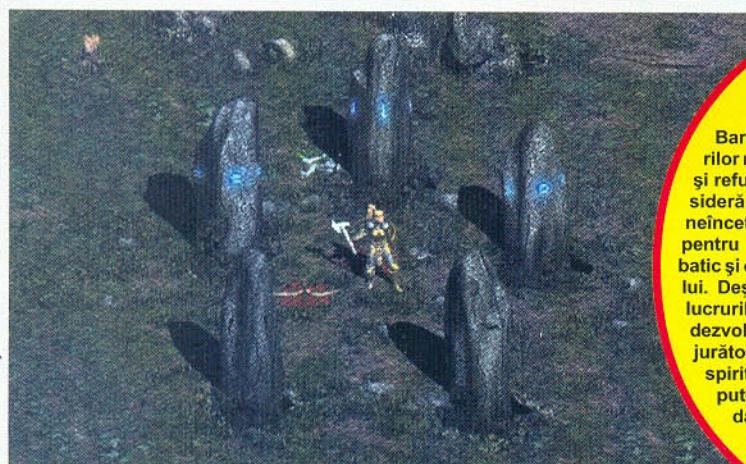
Sorceress

Una dintre femeile ce s-au răsculat și s-au luptat cu secretele magiei folosite de bărbați, a ajuns să domine Clanurile din Est. Vrăjitoarea este un expert în creațiile mistice ex nihilo. Deși are anumite lipsuri în lupta corp la corp, magia de care dispune este foarte puternică atât în atac cât și în apărare. Singuratică și izolată, Vrăjitoarea acționează pe baza unor motive și etici de neînțeles pentru mulți, care par căteodată capricioase și chiar ofensive. În realitate, ea înțelege foarte bine lupta dintre Ordine și Haos, dar și rolul ei în această bătălie.



Paladin

Cavalerii din Westmarch ce s-au alăturat armelor regelui Leoric sunt cinstiți și urmează îndeaproape invățările lui Zakarum, Religia Lumini. Un luptător gață de acțiune, pentru care credința este un scut, și care luptă pentru ceea ce crede că este corect. În plus, credința sa îi dă puterea de a-i binecuvânta pe prietenii lui și de a-i blestema pe inamici.



Barbarian

Barbarul este un membru al triburilor mai puțin evolute ale civilizației și refuză influența celor pe care îi consideră neputincioși și slabii. Bătăliile neîncetate ale triburilor și continua luptă pentru supraviețuire într-un mediu sălbatic și ostil se reflectă în puterea Barbarului. Deși are lipsuri în ceea ce privește lucrurile sofisticate, Barbarul are un simț dezvoltat al observării mediului înconjurător. Barbarul crede în chemarea spiritelor animalești pentru a-i oferi puteri și abilități supranaturale, dar acestea nu vin decât să completeze excelentele tactici de luptă.

LEVEL DATA

Producător: Stainless Software

Distribuitor: SCI

Hardware: Pentium 166, 32 Mb RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

Data de lansare: Sfârșitul anului 1998

Tomb Raider III

Aventurile Larei continuă, de data aceasta însă, sub o altă formă. TR3 aduce o mulțime de elemente noi, fiind de pe acum un titlu despre care s-au scris multe. Cu alte cuvinte, la orizont se întrevede o sechelă „adevărată”.

În industria jocurilor, lucrurile se judecă cam în felul următor: „Dacă firma X vinde un milion de copii ale titlului Y, atunci hai să facem un Y mai mare și să vinde mai mult de atât”. și astfel începe războiul nesfășrat al clonelor. Istoria s-a repetat când Doom și Quake au spart piața. La fel s-a întâmplat când Myst a avut cel mai mare succes la vânzări. și la fel s-a întâmplat când producătorii jocurilor Command&Conquer și Warcraft II au înregistrat venituri care pur și simplu au ieșit prin acoperișul companiei respective. și așa ajungi la întrebarea: care este următorul titlu pe lista clonelor? Răspuns probabil: *Tomb Raider!*

Go Lara!

Pentru mulți gameri, Tomb Raider și Lara Croft au însemnat pentru genul acțiune/aventură third-person ceea ce a însemnat first-person-ul Doom pentru istoria jocurilor. După ce **Eidos** a vândut milioane de exemplare din Tomb Raider și Tomb Raider II pentru PC și Playstation, compania a descoperit cu uimire că gamerii sunt însetăți de action/adventure-uri în care poți explora, căuta, rezolva puzzle-uri și ocazional, împușca câte ceva. Această descoperire a câștigat interesul și altor companii. De exemplu, Red Orb intenționează să scoată pe piață un remake al odățăt renomului titlu Prince of Persia. La fel, Raven și Activision refac Heretic-ul, în dezvoltare având acum Heretic II, un third-person fantastic. Chiar și Psygnosis intenționează să lanseze un action-adventure în care gamerul are minunata și inedită ocazie de a călări un dragon care scuipă (bleah) foc la intervale regulate. Acestea sunt doar câteva din titlurile care urmează pașii Larei și care, printre altele, sunt destul de promițătoare. N-aș vrea să numesc aceste jocuri clone pentru că fiecare aduce ceva nou și



Spre deosebire de versiunile precedente, acum sunt prezente în Tomb Raider III o mulțime de noi elemente. Detaliile grafice au fost mult îmbunătățite, iar jocul promite foarte mult la prima vedere.

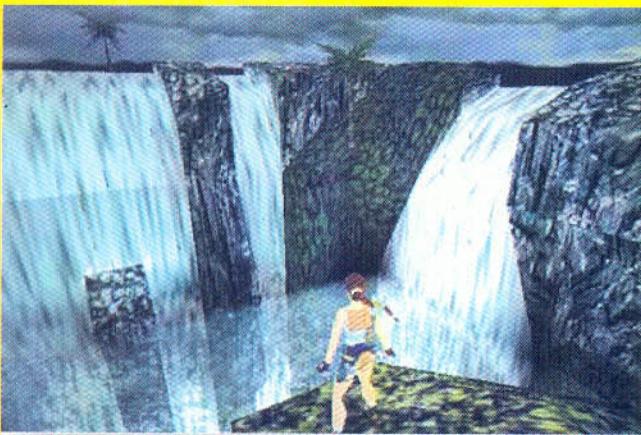
înedit. și, bineînțeles, aceste produse sunt pline de imaginație și chiar promit foarte mult!

She's Back!

Când a fost lansat Tomb Raider pentru prima dată, acum vreo doi ani, gamerii au fost pur și simplu captivați, nu atât de eroina Lara Croft, cât de noua tehnologie folosită și de jucabilitate. Astfel, Core a dezvoltat o tehnologie 3D, care până-n acel moment era folosită numai pentru titluri shoot'em'up, și a dezvoltat-o pentru a crea un spațiu tridimensional complet diferit. Tomb Raider era în mod fundamental



un joc de acțiune – Lara dispunea de arme puternice pe care nu se temea să le folosească. În schimb, jocul era în așa fel construit încât în cadrul confruntărilor armate nu punea la încercare reflexele gamerilor. Toată acțiunea era concentrată pe aventură, explorare, descoperire și puzzle-uri. Dacă mai apărea câte un inamic ce trebuia împușcat,



Detaliile grafice sunt absolut devastatoare. În imaginea alăturată puteți vedea cât de bine a fost realizată apa și dinamica acesteia. Poate concura chiar și cu detaliiile din Unreal. Absolut nimic nu lipsește din acest perisaj. În apă s-ar putea să găsiți chiar și niște pești și orădăguți care umbără de colo-colo.

o făceai adesea fără prea mari probleme.

Încă de la prima vedere, *Tomb Raider III* este total diferit de celelalte două versiuni anterioare. Noua grafică aduce lumea Larei mult mai aproape de realitate: umbrele și efectele de lumină sunt acum mult mai bine realizate, fiind mai clare și mai reale (în special atunci când folosești torte), iar apei i-a fost adăugat un efect translucid, lucru care schimbă mult atmosfera jocului. De asemenea, a fost modificată un pic și partea în care Lara se uită în jurul ei, de data aceasta mișcările realizându-se mult mai natural. În plus, producătorii s-au gândit să mai dezvolte un pic și engine-ul grafic, astfel încât să mai apară și ceva efecte și lumini colorate. Ah! și bombă frațiilor: Lara are acum urechi!

Oricum, există o serie de modificări majore în lumea lui *Tomb Raider*: jocul va fi mai puțin linear ca până acum. Lara va dispune de o locație centrală de unde poate alege misiunea pe care vrea să o ducă la bun sfârșit. Acum gamerul este cel care stabilește ordinea în care vrea să parcurgă misiunile. Astfel, acesta poate începe o misiune, pe la jumătatea acesteia poate salva, după care se poate întoarce în meniu principal și de aici poate începe o nouă aventură. Chiar mai mult, producătorii au promis realizarea unui sistem prin care să se facă o salvare automată, care poate fi mai apoi utilizată ori de câte ori se dorește. Apoi, producătorii s-au gândit că în funcție de cum termini

un nivel, să ofere și ceva bonus-uri. Dar surpriza cea mare a venit în momentul în care producătorii au grăbit că să ar putea ca salvările jocului să fie făcute numai la terminarea unei misiuni. Cele din timpul misiunii se vor putea realiza doar dacă sunt găsite niște cristale, bineînțeles ascunse și greu de găsit. Don't worry, be happy - că doar există cheat-uri.

Lara imită maimuțele

O altă caracteristică nouă este aceea prin care Lara va fi capabilă să execute o serie de mișcări a la maimuțele din junglă. Mai precis, vor exista locații în care se vor afla mai multe bare paralele. Astfel, Lara se va agăta cu amândouă mâinile de prima bară, apoi va lua o mână de pe aceasta, va face o pendulară scurtă, se va agăta de următoarea bară și după aceea va face același lucru în continuare. Această idee a fost inițial concepută pentru ce-a de-a doua versiune a jocului (*Tomb Raider II*), însă echipa de programatori n-a mai avut timp și astfel s-a renunțat la un lucru destul de interesant zic eu.

Stați, că ideile nu s-au terminat aici: Lara încearcă să-l imite și pe Speedy Gonzales... sau o fi Ben Johnson?

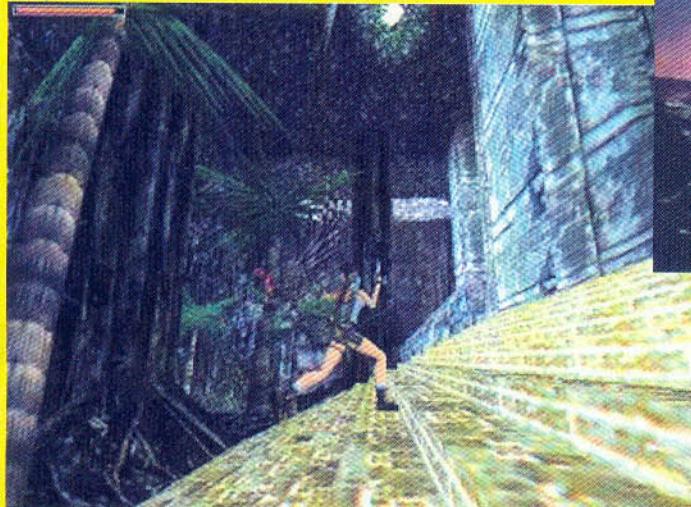
Oricum, vorba românlui: „Fuga-i rușinoasă, da-i sănătoasă a naibii!”. Așa încât, în situații desperate, Lara va dispune de ceva energie extra, care-i va permite un sprint sănătos care o va ajuta să iasă din... încurătură. De asemenea, Lara va fi acum capabilă să deschidă ușile la fel cum o face fiecare dintre noi, acestea fiind acum de dimensiuni oarecum obișnuite. și dacă, de exemplu, pe o masă se va afla un obiect, Lara nu va mai fi nevoită să sară întâi pe aceasta pentru ca mai apoi să-l culeagă, ci pur și simplu va întinde mâna și va lua de acolo ce i se cuvine. În sfârșit, intrările pasajelor secrete vor fi dispuse acum și undeva în apropierea solului, astfel încât eroina noastră se va întinde pe burtă și apoi așa, târâș-grăpiș, va ajunge în locațiile ascunse.

„Ochii gamerilor asigură succesul jocurilor!”

Ce vedeați mai sus este un citat preluat din materia mea cenușie. Cu alte cuvinte, tocmai am vârsat expresia asta, și cred că am dreptate când spun că, dacă un joc e bun din punct de vedere grafic, e imposibil să nu aibă ceva succes la public. Punct și de la capăt: vizual, jocul pare mult mai curat decât *Tomb Raider II* – mai ales că *TRIII* va putea rula și în modul hi-res. Majoritatea noilor efecte – precum cele dinamice de



lumină, reflexiile apei și mișcarea acesteia - conferă jocului o nouă doză de realism. În plus, în *Tomb Raider III* există un nou efect prin care apa capătă o nuanță roșiatică în cazul în care Lara distrugă ceva inamici subacvatici. Până aici toate bune, așa că ne-am întrebat: „Bă frate, da' Lara de ce vehicule și arme noi va dispune?”. Păi, cum să vă spun, armele vor fi și ele un pic modificate, da' în nici un caz nu vor lipsi Uzi-urile și shotgun-urile (bag sâma că o să avem de-a face și cu ceva AG-uri mai sofisticate). Cât despre vehicule – no limits! Vor fi bărci, scutere de zăpadă și de apă, poate niscaiva tancuri și ceva Mig-uri (ultimile două



sunt fabulații de-ale mele, pe care nu m-am abținut să nu le scriu – chiar și-aș dori să existe aşa ceva), ce să mai vorbim de mașini și motociclete. Spus mai pe românește: tacâmul va fi complet, desertul lipsind însă din motive necunoscute bucătarilor șefi (glumeam).

Și în timp ce mă preocupam foarte intens de rezolvarea misterului ce plutește în jurul vehiculelor ce vor fi folosite de Lara în *TR3*, am dat peste ceva și mai ciudat: **Eidos** va reduce în scenă renumiții și anticii dinozauri. Nu era de-a juns că trebuie să faci față unor țărănoi cu puști cât China, acum mai trebuie să te descurci și cu niște bespii însățate de sânge care mai au în plus și niște dinți de oțel. T-Rex nu este nici pe departe o specie dispărută (cel puțin pentru **Eidos**).

Oricum, pe lângă dinozauri vor mai exista și ceva animăluțe drăgălașe care seamănă foarte bine cu niște pești Piranha. Așa că deschideți ochii și nu ezitați să folosiți în loc de undiță un pachet de dinamită sau ceva asemănător. Pe lângă numeroase alte chestii minuscule, în să vă mai spun că vor mai exista și vreo 15 nivale care vor fi împărțite în trei aventuri distințe, care vor putea fi jucate aleator. De data aceasta, Lara



va vizita Londra (măcar așa să vedem și noi orașul asta, că viză n-am de unde lăua – poate doar de la mafie), Pacificul de Sud, India și chiar Area 51 (renumita Zonă 51 unde-și fac veacul extratereștrii, organizațiile secrete americane, dosarele X și acum și Lara). Nivelele vor fi mult mai puțin lineare ca în versiunile precedente, iar obiectivele misiunilor vor fi de asemenea mult mai variate. De exemplu, în Londra, Lara va face adevărată demonstrație de acrobație pe acoperișurile caselor până va ajunge într-o clădire de unde va trebui să extragă un artefact. Astfel, în loc ca eroina noastră să înceapă să tragă în orice băiat rău care se află în această clădire, ea va începe să-și etaleze cunoștiințele în materie de sisteme de alarmă (poate mai învățăm și noi câte ceva și dăm o spargere adevărată la Barca Mondială – sau o fi Banca Mondială?).

Cu puțin înainte de finish...

Mi-am amintit că mai am ceva să vă spun! Lara va dispune și de o serie de mișcări speciale care uneori vor fi cheia rezolvării unor puzzle-uri. În rest, prea multe nu se schimbă! Cum vor fi manevrate armele? Simplu... ușor de tot chiar – ca și-n *Tomb Raider II*. Deci, în ceea ce privește acest aspect, *Tomb Raider II* este din nou peste tot. **Eidos** nu s-a atins de auto-armare și auto-tracking. Totuși, trebuie să amintesc că de data asta armele vor scoate fum, tuburile gloanțelor trase vor fi aruncate care încotro, iar ca bonus va exista și un efect care va imita flăcările scuipate de arme în timp ce tragești. Puzzle-urile vor fi cam la fel cu cele pe care le-ați putut vedea în versiunile precedente. Și cum nimic nu are farmec fără ceva filmuleț – Lara va face un adevărat spectacol în genul Indiana Jones sau James Bond. Așa că faci o misiune – vezi un filmuleț drăguț... și tot așa până termini jocul și este lansat și *Tomb Raider*-ul pe marile ecrane. Da' n-am spus mai nimic despre capcane! Ei bine, acestea sunt numeroase și, în plus, deosebite prin caracterul lor devastator și trist pentru fani. Așa că nu vor lipsi funile care-ți vor agăța picioarele lăsându-te cu capul în jos și fără nici un fel de replică. Vor exista și inamici noi, care-s mai drăguți realizăți (poate chiar îți vor zâmbi din când în când).

Oricum, *Tomb Raider III* va fi cu siguranță unul din cele mai reușite titluri ale anului 1999, fiind deja de pe-acum un titlu mult așteptat.

Mr. President

LEVEL DATA

Producător: Core Design
Distribuitor: Eidos Interactive
Data de lansare: Sfârșitul anului 1999





CIVIL / CALL

Odată ce disputele legale au devenit istorie, cei de la Activision s-au apucat cu hănicie să termine Civilization: Call to Power, hotărâți să încheie până încep cumpărăturile de Crăciun. Și după devotamentul cu care lucrează, se pare că își vor atinge obiectivul

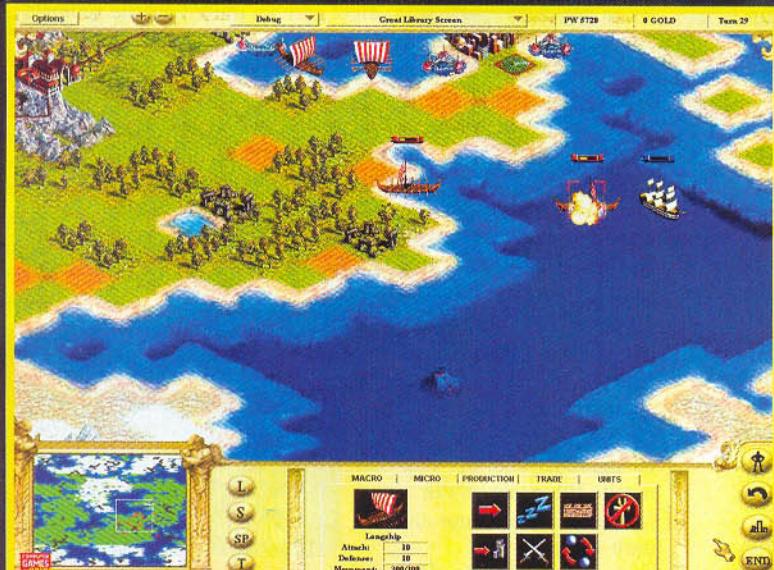
Războiul dintre Activision și MicroProse asupra dreptului de folosință al numelui Civilization pentru jocuri s-a terminat cu MicroProse în postura de învingător. Cu toate acestea, ei îl au oferit celor de la Activision dreptul de a-și produce propriul joc Civilization, astfel încât, pentru moment, Civilization: Call to Power pare să fie a treia generație de Civ. Deci, cum va arăta jocul produs de Activision? După ce am văzut un scurt demo, pot spune că influențele originalului Civilization se văd pretutindeni, de la cum arată jocul până la stilul de joc. Civilization: Call to Power se întinde pe o perioadă de aproximativ 7000 de ani, din era nomadă (4000 BC), până în viitorul îndepărtat (3000 AD). După propriile declarații, obținerea dreptului de a produce noul Civ a umplut de bucurie studiourile Activision, care și-au dat seama totuși de imensa responsabilitate pe care și-au asumat-o. Cum să continue unul dintre cele mai bune jocuri care s-au produs vreodată, dacă nu cumva CEL mai tare. Iată dilema în care se află conducerea Activision. Primul lucru care l-au făcut, a fost să studieze cu atenție primele variante ale Civ-ului, pentru a afla ce l-a făcut să fie atât de apreciat de gameri. și au descoperit două lucruri fundamentale. În primul rând, ideea jocului este fantastică și provocatoare. Gândul că poți lăsa un amărăt de settler prin anul 4000 BC și din că să construiești un imperiu imens ce va dăinui peste 6000 de ani, este cu adevărat irezistibil. Nici un alt joc nu a reușit acest lucru, majoritatea putându-se considera fericite dacă au reușit să ocupe câteva sute de ani. În al doilea rând, jocul permite o mulțime de strategii. Categoric, Civ este

jocul cu cel mai mare grad de „arejucabilitate” dintre toate jocurile. Am o grămadă de prieteni care încă mai joacă Civ și care sunt convingiți că strategia lor e cea mai bună, și nici unul dintre ei nu are aceeași strategie de dezvoltare. În consecință, Activision s-a hotărât să accentueze aceste atuuri cu ajutorul a trei noi îmbunătățiri: o interfață ușoară, o grafică de excepție și modul multiplayer. Deasemenea, s-a prelungit durata jocului cu încă 1000 de ani (Civilization: Call to Power se termină în 3000 AD). Un lucru bine-venit, acum tu fiind cel care îți decizi viitorul. Dacă viitorul imperiului tău arată cam ca în Blade Runner, superpopulat, poluat, și cu multă nefericire în rândul populației, aceasta se daforează modului tău de a guverna. Dacă dimpotrivă, ai un viitor gen Star Trek, cu oameni fericiti și egali în drepturi, cu poluare zero este tot rezultatul guvernării tale. Jocul are mai multe moduri de a se încheia, și toate sunt la fel de atractive.

Strategie pe pâine

Deși Sid Meyer nu are nimic de a face cu această nouă variantă de Civ, Civilization: Call to Power păstrează toate elementele care au făcut faimos originalul Civilization. Jucătorul va continua să cerceteze tot felul de științe și tehnologii într-o cursă împotriva timpului și a concurenței pentru dominația lumii. Atât de familiarul sistem turn-based de management și expansiune va fi folosit din nou. Acesta îl va ajuta pe jucător să-și dezvolte cultura, în timp ce-și întărește poziția militară, politică și științifică. Ca și predecesorii săi, Call to Power se întinde pe o perioadă foarte lungă de timp, începând din neagră istoriei și încheindu-se atunci când omontirea a atins stelele, urdeau lăbi-un viitor îndepărtat. Începând cu o mică populație nomadă, trebuie să-ți extinzi încetul cu încetul zona de influență, să cuceresci, să faci comerț, diplomatie sau să construiești picturi și să dezvoltă și întări civilizația. Un lucru nou și interesant este că nu toate războiele se căștigă pe câmpul de luptă. Activision a introdus ceea ce ei numesc

„Unconventional Warfare”. Majoritatea jocurilor de strategie au numai unități militare, de măc, apărare sau speciale. Dar, ca și în realitate, există mai multe moduri de a purta un război – războiuri religioase, economice, de producție, biologice, etc. și multe dintre acestea nu implică neapărat o declaratie de război oficială. Se poate că clericilor, avocaților și altor unități non-militare este de a oferi jucătorului strategii noi mai bune și mai complexe, cu ajutorul cărora să-și slăbească adversarul. Acestea pot varia de la terorismul biologic până la converzii religioase, implantări de virusi sau chiar pe căi legale. Si



IZATION

POWER

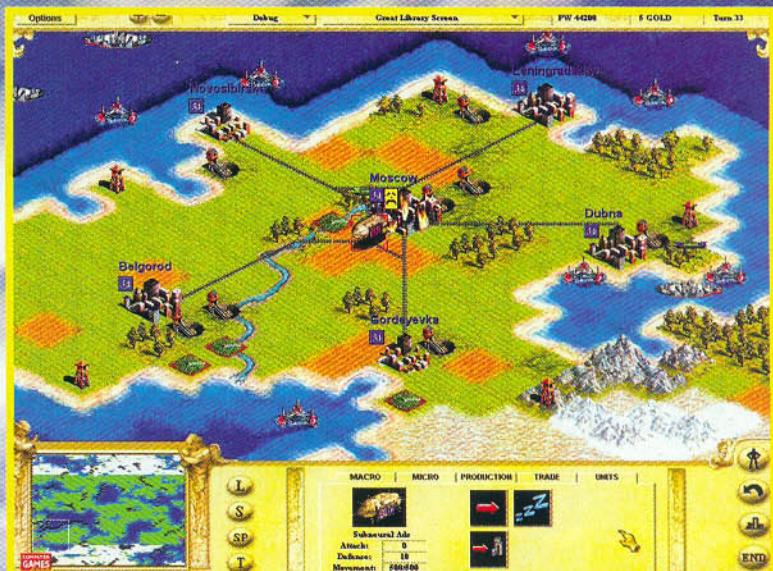
asta nu e tot, fiecare decizie pe care o faci, va avea consecințe în turnurile următoare. De exemplu, poți introduce un nanovirus în rețea de computere a adversarului, pentru a-l slăbi infrastructura. Înconștient însă, virusul se va extinde, infectând și orașele din jur, posibil ale unui alt popor. În timp, acest virus poate declanșa un război neașteptat, iar încercările tale de a-l aplana se vor lovi de un zid de netrecut. Și, în cel mai rău caz, virusul se poate întoarce împotriva ta, distrugându-ți toată rețea și producând un haos de nedescriș. Însă nouătățile nu au atins numai acest domeniu. Ca și până acum, vei construi irigații, mine, drumuri, căi ferate, etc. Și în final jocul să mai lungit cu 1000 de ani, vor exista și alte îmbunătățiri futuriste (mag lev trains). Dar toate acestea nu vor mai fi construite cu setările sau înginerii, deși aceste unități vor exista în continuare. În Civ2, atunci când descoperării „refrigeration”, pierdeai oricărui doar aranjându-ji setările/înginerii pentru a îmbunătății terenurile. Activision s-a hotărât să reducă din acest timp. Și astfel, setările nu mai au nici o treabă cu îmbunătățirea terenurilor. Acest lucru se realizează acum la nivel general. În funcție de bogăție, productivitate și tipul de guvern, la începutul fiecărui turn vei primi un număr de puncte de dezvoltare. De exemplu dacă ai 10 astfel de puncte, te duci la improvements și vezi că o fermă necesită 2 puncte iar un drum 1 punct. Dacă vrei să faci căreva ferme, selectezi pe hartă zona unde vrei să le construiești, și lucru începe imediat, considerându-se că muncitorii din orașul cel mai apropiat se ocupă de această muncă. Ca și în Civ2 va dura câteva turnuri până când lucru va fi terminat. Punctele neconsumate vor fi păstrate pentru turnul următor. Toate aceste îmbunătățiri sunt strâns legate de dezvoltarea tehnologică și au mai multe nivele (irigații, ferme, etc.).

Mult mai ușor de manevrat

Designerii au pierdut foarte mult timp îmbunătățind și finisând interfața jocului. Și rezultatele sunt peste așteptări. În loc să te ocupi de fiecare oraș în parte – ceea ce poate fi destul de supărător atunci când deții un imperiu foarte întins și cu multe citadele – vei putea acum să faci linii de producție. Îți faci o ordine de construcție a clădirilor și unităților pe care o salvezi și pe care o vor urma apoi toate orașele. Vei putea în continuare să decizi și pentru fiecare oraș în parte. Un lucru asemănător poate fi folosit și în cercetarea științifică. Dacă vrei de exemplu să descoperi automobilul, îl alegi din lista de științe și calculatorul va cerceta automat toate tehnologiile de care ai nevoie pentru a descoperi automobil. Să îmbunătățești mult și city screen-ul, iar acum ai la indemâna mereu informații despre orașele tale sortate după bogăție, productivitate, fericire, mărime sau comerț, etc. Un alt lucru care o să te facă zilele mai ușoare este faptul că poți accesa orice oraș direct din city screen, fără a mai fi nevoie să-l cauți înebunit pe hartă. Și super cool, s-a introdus butonul de „maximize”. Ce face acest buton? Păi, ne face viața mai ușoară. Ai descoperit industrializarea și vrei să construiești în toate orașele tale fabrici? Nimic mai simplu, apăsați butonul „maximize”. Iști ocupat până în gât cu

construcții și tocmai acum și-a găsit inamicul să te atace? No problem, apești butonul magic „maximize!” și toate orașele tale, sau căte dintre ele vrei, se vor apăca de recrutat trupe. Activision a preluat torta Civ și are de gând să o poarte cu mândrie mai departe. Au luate Civ2 și au încercat să repară cele mai multe dintr-o plângerile gamerilor pasionați de acest gen, cum ar fi AI-ul prea slab sau lipsa animațiilor. Faptul că jocul se întinde până în anul 3000 AD a permis crearea unor trupe noi gen Star Trek ca și tipuri noi de guvernare. Și un lucru interesant, fiecare unitate, și nu sunt deloc puține, a fost desenată cu mână și apoi transferată în calculator. În plus, li s-au oferit patru tipuri de animații: deplasare, pentru „somaj”, luptă și căte una pentru victorie sau moarte. Alte animații drăguțe sunt valurile ce izbesc în amurgul sau modul cum un submarin explodează și se scufundă. Însă nu trebuie să te spui, aceste animații nu sunt mai complexe decât, bai să zicem, cursorul tau de la Win 95 și în consecință nu necesită îmbunătățiri ale plăcii video. După cum susțin tipii de la Activision, grafica este foarte importantă din două motive: 1) ajută la prezentarea căt mai bună a ideii jocului și 2) apropie jocul de arta cunoscută sub numele de artă. De aceea s-a și acordat mai multă atenție desenării trupelor. O luptă de apărare va arăta DEFENSIV, pe când una de atac va fi dotată cu armament din greu. Astfel, jucătorul va reuși să-și dea seama de puterea sau slabiciunile forțelor sale fără să fie nevoie să consulte documentația trupelor respective.

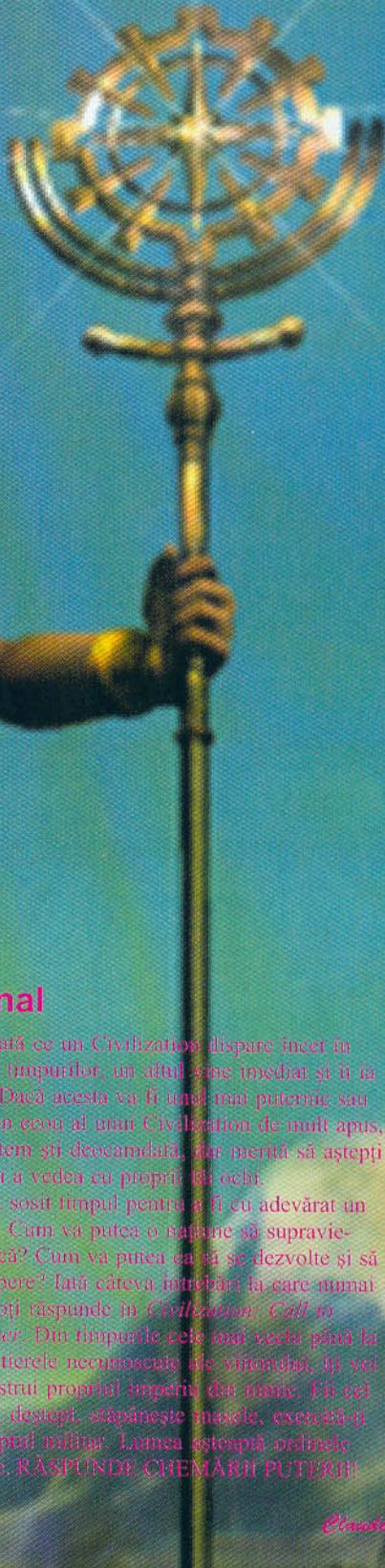
Nici multiplayer-ul nu a fost uitat, iar Activision a avut grija să introducă în joc toate variantele posibile de joc în rețea, de la e-mail până la Internet. Oricum, cea mai mare bilă neagră Civ-ul a obținut-o din faptul că AI-ul trișă. Îmi amintesc cum ne prăpădeam de râs când un tanc nu reușea să înfrângă o unitate phalanx. Stăteam și căutam tot felul de variante prin care amărătele de susțite puteau străpunge blindajul unui tanc. Activision a obligat acum AI-ul să se supună acelorlași reguli ca și tine. În locul vechiului „dacă A, atunci B”, ei au produs un nou



În consecință nu va fi ușor să le editezi. Dar Activision a promis că nu vor fi cu total de neșchișat, iar cei ce au ceea ceva cunoștințe de programare vor putea să schimbe, dacă doresc, înălțarea și calitățile trupelor. După cum am mai spus, faptul că jocul a mai trăit 1000 de ani, a permis crearea de noi tipuri de unități și forme de guvernământ. Unul dintre cele mai cool o să fie, probabil, guvernul Eco-Topian. Aceasta e un fel de amestec dinim Green Peace și Fundamentalism, iar teoria lui de bază sună cam așa: este OK să îl killer-esci pe ceițalii întră în timp că o faci pentru a proteja mediul inconjurător. Odată cu acest tip de guvern vei avea la dispoziție și câteva unități ceva mai trăsătrică, ca Eco-Terrorist, care poate transmite niște virusi ce pot duce o civilizație avansată înapoi în epoca de piatră. O altă trăpă, la fel de periculoasă, este Infector-ul, care transmite niște virusi biologici ce îți pot distrage înregul comerț și îți vor decima populația.

Bineînțeles că acesta nu sunt singurele surprize pe care ni le pregătește *Civilization: Call to Power*, multe

altele ne vor încânta odată cu lansarea lui în apropierea Crăciunului. Înălț de pe acum se anunță și un concurent serios pentru Civ-urile produse de Sid Meyer.



În final

Odată ce un Civilization dispare încet în negura timpurilor, un altul vine imediat și îl ia locul. Dacă acesta va fi unul mai puternic sau doar un ecou al unui Civilization de mult apus, nu putem să deocamdată, dar merită să aștepți pentru a vedea cu propriu îți ochi.

A sosit timpul pentru a fi cu adevărat un lider! Cum va putea o națiune să supraviețuiască? Cum va puten ca să se dezvolte și să prospere? Iată câteva întrebări la care numai tu poți răspunde în *Civilization: Call to Power*. Din timpurile cele mai vechi până la frontierele necunoscute ale viitorului, îți vei construi propriul imperiu din nimic. Fii cel mai destept, stăpânește masurile, exercită-ți dreptul militar. Lumea șteaptă ordinele tale. RĂSPUNDE CHEMĂRII PUTERII!

Claude

LEVEL DATA

Producător: Activision
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium 166,
16 Mb RAM
Placă 3D: Optional
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data de lansare: Sfârșitul anului 1998

PREVIEW LEVEL
LEVEL PREVIEW

LEVEL PREVIEW



Dungeon Keeper II

Ei, ăsta da joc ce merită să fie așteptat cu sufletul la gură. Continuarea celebrului Dungeon Keeper.

Versiunea originală a acestui joc, care a câștigat o grămadă de premii pentru originalitate și realizare, a fost lansată în luna iulie a anului 1997. După care a urmat un add-on numit Deeper Dungeons, la sfârșitul anului 1997. Acum, **Bullfrog**, casa de jocuri care s-a ocupat de jocul original, și-a găsit de lucru la continuarea mult așteptată a jocului.

Nick Goldsworthy a afirmat în ceea ce privește jocul: „Vrem să punem o poveste mai bună în acest joc, poveste expusă chiar de la început. Istoria principală se referă la existența a 20 de diamante ascunse în peșterile cu care sunteți deja familiari, iar fiecare dintre aceste diamante constituie o parte dintr-un inel special. Tu, Dungeon Keeper-ul, va trebui să completezi toate cele 20 de nivele pentru a aduna cele 20 de nestemate. De îndată ce te află în posesia inelului special, o ușă se va deschide către lumea de afară, permîțându-ți să părăsești adâncurile. Va trebui să te folosești de impă pentru a aduce la un loc, în inima dungeon-ului, cele 20 de diamante, înainte să „jump to the next LEVEL”. Acest lucru poate să vi se pară foarte ușor, dar de fapt este ceva mai complicat. „Există misiuni speciale, stealth, în care va trebui să-ți ascunzi unele creaturi în umbră, iar pe altele să le pui să fure anumite obiecte, precum și misiuni în care va trebui să interceptezi un anume convoi pentru a pune mâna pe diamant. De data aceasta ne-am concentrat mai mult pe creaturi, pe abilitățile lor, rezistența lor la diferite efecte și aşa mai departe”.

Schimbări radicale?

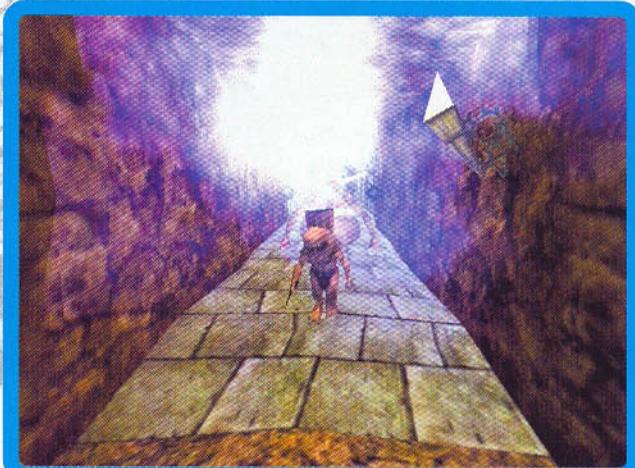
Una dintre schimbările fundamentale din joc este cea legată de luptă din *Dungeon Keeper*. În jocul original era foarte simplu și chiar primitiv, luai o grămadă de creaturi, le puneai pe toate la un loc și ele se luptau. *Dungeon Keeper II* va pune ceva mai mult accent pe strategie, de exemplu, dacă lăsi creaturile într-un patrat, ele se vor deplasa în pătratele adiacente și nu vei putea lăsa o creatură în capul altie. Aceste lucruri vor face cu siguranță din *Dungeon Keeper II* un joc mai strategic. O altă îmbunătățire o constituie construția camerelor care se va face mai ușor. Puteti construi mai multe pătrățele deodată prin selectarea lor, în loc să construiți bucătică cu bucătică.



„În jocul original puteai să tot antrenezi creaturile pentru că ele să devină mai puternice. Acum, cu toate că antrenamentul va rămâne valabil, va fi necesar și un „antrenament” mai adevărat. Așadar, vei putea să arunci creaturile într-o prăpastie unde să se bată între ele. Toate celelalte creaturi se vor aduna să observe spectacolul, iar cea care va rămâne în picioare va câștiga o grămadă de experiență.”

Jocul va avea și o serie de noi personaje. Cel puțin așa afirmă Nick: „Da, vor exista creaturi noi. Spre exemplu, un Dark Knight cu ochii roșii și armură anti-paladin; un hoț care este asemănător cu un soldat din Commandos și poate fi foarte folositor în jocurile multiplayer, și un Dark Angel care poate transforma cadavrele în scheleți gata de luptă. și alții, desigur.”

Pe lângă aceste personaje noi mai există și o grămadă de noi capcane, care mai de care mai originală. Există o capcană asemănătoare cu o turelă, care poate detecta creaturile adverse și le poate ataca. Altă are înfățișarea unui gargoyle și sperie anumite creaturi care vor intra în goană în alte capcane. Alte curse ar mai fi cea cu țepi ascunsi și una mai specială cu ajutorul căreia puteți conecta mai





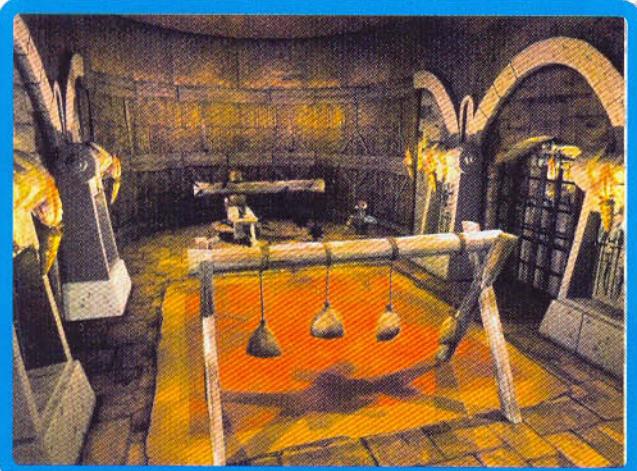
multe capcane diferite. Când una dintre curse se va declanșa, se vor declanșa și celelalte legate la ea. Așadar, pot ieși o grămadă de combinații originale. Numărul și diversitatea capcanelor va depinde de cât de multă energie ești dispus să consumi pe workshop. În trecut, tot ce te-ar fi costat ar fi fost aur, dar acum cei de la Bullfrog au introdus și mana care va fi folosită în majoritatea vrăjitorilor și capcanelor. Mărimea camerelor, precum și experiența totală a ființelor tale (și desigur, numărul lor) generează această mana.

Stațiuni și facilități pentru creaturi...

Nick Goldsworthy continuă cu explicațiile: „Jocul va avea de asemenea noi vrăji pentru creaturi și uși noi pe lângă capcanele deja menționate. Vor mai exista de asemenea și o serie de camere noi dintre care amintesc doar două: un cazino și prăpastie de care am mai vorbit, prăpastie în care se antrenează personajele. Folosirea magiilor unei ființe depinde de nivelul ei de experiență. De exemplu, un vampir poate crea 5 scheleți dacă se află la cel mai înalt nivel de experiență. Majoritatea încăperilor din Dungeon

Keeper au fost păstrate din simplul motiv pentru că au funcționat excelent, iar singura modificare va fi adusă însășiilor lor, vor arăta mai bine. Am vrut să facem ceva mai multe camere, ceea ce s-a și întâmplat, dar am pus accentul mai mult pe creaturi. Am pus accent și pe comportamentul lor astfel încât, dacă se simt puțin supărate sau plăcute, le poti înveseli cu o vizită la cazino. Se poate vei pierde ceva aur, dar măcar le-ai ridicat semnificativ moralul.”

Ceea ce s-a mai îmbunătățit este interfața, care de data aceasta arată mai bine. Primele trei nivele se vor constitui ca niște lecții pentru ca jucătorul să se obișnuiască cu ea. S-au creat aceste nivele pentru a-l ajuta pe jucător, nu s-a vrut ca jucătorul să dea



din prima peste 20 de iconograme diferite și să nu știe ce face fiecare. Iconogramele își vor schimba mărimea de la un nivel la altul, depinzând de câte butoane trebuie listate. În primul nivel sunt numai câteva, așadar butoanele vor fi mai mari. Cu cât apar mai multe, cu atât ele se vor micșora pentru a face loc celorlalte. Probabil că se va face și un favourite bar, similar cu cel din Win95, iar acolo o să plăsați butoanele care vă interesează cel mai mult.

Creaturile vor continua să apară printr-un portal care va folosi un efect vizual special... ce seamănă cu ondularea apei. Tortele de pe pereti vor lăsa să cadă mai multe umbre (asemănătoare cu cele de la meciurile în nocturnă unde se pot vedea până la 4 umbre), aceste fiind în real-time. Nick afirmă: „Dacă pui o creatură să treacă repede prin dreptul unei torte, lumina va pălpăi din cauza currentului de aer” ca la o lumânare.

Cei care dispun de conectare la Internet vor putea să joace



multiplayer pe Net, iar cei care au o rețea normală vor putea juca de asemenea un DK II cu prietenii. **Bullfrog** se gândește la aproximativ 16 (!) jucători în rețea. Jocurile de rețea se pot configura în toate felurile, existând până la 50 de opțiuni. **Bullfrog** a creat și un editor de hărți, dar nu se știe încă dacă va fi inclus în joc. Pentru cei care nu au răbdare, va exista posibilitatea de a lua diferite hărți de pe Internet, chiar de la site-ul **Bullfrog**. Se vor putea downloada și monștrii noi, capcane și tot ce se poate face cu un editor.

Slap Your Chick

Pentru că noi suntem așa, mai sadici din fire... și nu mă refer numai la mine, mă refer mai la toți gamer-ii, ne-am interesat dacă va fi posibil să plezăm în continuare puii de găină. Răspunsul este DA. și ce e mai frumos, este că puii nu vor mai fi limitați la număr. Adică, dacă construiești o crescătorie prea mică, puii vor începe să iasă pe afară și să se plimbe prin tot nivelul... Desigur, nu vor reuși să ajungă prea departe pentru că restul ființelor îi vor mâncă, iar iubitul nostru Horn Reaper (pe care l-ai admirat în filmul de pe CD-ul Level cu numărul 11/1998) nici nu se va sinchisi de micile găini și le va călca pur și simplu, ceea ce va crea un mic, scurt dar amuzant artificiu de pene. Probabil că cei de la protecția animalelor vor fi împotriva dar...

Echipa care se ocupă în prezent de DK II nu este aceeași cu echipa care s-a ocupat de DK I. Bineînțeles că



Să vedem ce mai zice Nick Goldsworthy despre jocurile de pe piață și despre evoluția jocurilor

Level: Vedeți niște schimbări radicale în industria jocurilor?

Nick: Acum există o adevărată industrie globală a jocurilor. Dacă firmele mici nu se contopesc cu marile companii, cel puțin trebuie sau sunt obligate de împrejurări să facă alianțe cu firmele mai puternice. Sid Meyer a părăsit Microprose pentru a forma o altă companie, dar mai apoi a format o alianță cu Electronic Arts care, dacă încă nu ați aflat, a cumpărat Westwood. Majoritatea firmelor realizează beneficiile unei astfel de alianțe concretizate prin faptul că jocurile sunt distribuite în mai multe zone din lume și au o publicitate sporită. Iar firmele mai mici pot să-și vadă în cele din urmă jocurile pe rafturi. Este o meserie scumpă și în acest moment au loc diferite polarizări.

Level: În ceea ce privește distribuția de jocuri de la Bullfrog, vă îndreptați atenția spre anumite zone?

Nick: Oarecum. În Japonia versiunea jocurilor pentru PlayStation se va vinde mai bine și, de aceea, va trebui să le oferim ceea ce vor... poate o să facem și un samurai pentru ei. În Europa, Germania reprezintă cea mai mare piață de desfacere, dar, din nefericire, ei sunt destul de asprii în ceea ce privește etica unui joc, așa că prea mult sânge și organe interne nu vor fi permise. Aceste aspecte vor trebui îndepărtate. Știm asta din proprie experiență.

Level: Cum încearcă Bullfrog să impresioneze clienții cu jocurile sale noi?

Nick: Cu produse cât mai originale. **Bullfrog** este o companie de jocuri alcătuită dintr-o grămadă de gameri experimentați și pasionați. Se joacă tot timpul. Drecht dovedă, jocurile lansate au fost de succes. Am avut o serie de jocuri originale și, dacă le combinăm cu ultima tehnologie, o să fie bine pentru toată lumea.

Câteva cuvinte despre *Dungeon Keeper II*?

Nick Goldsworthy, producător: „Cea mai mare îmbunătățire a jocului va fi partea legată de luptele din joc.”

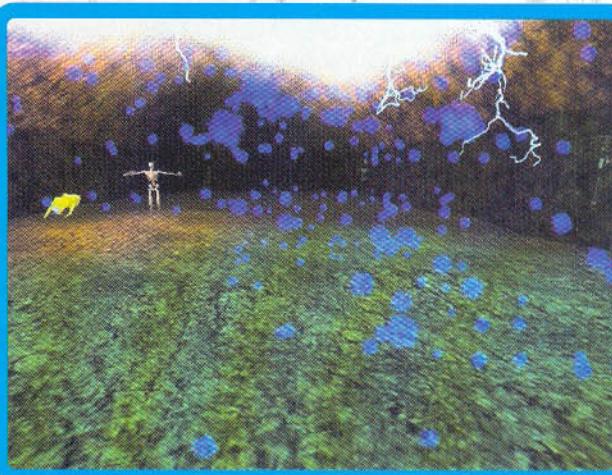
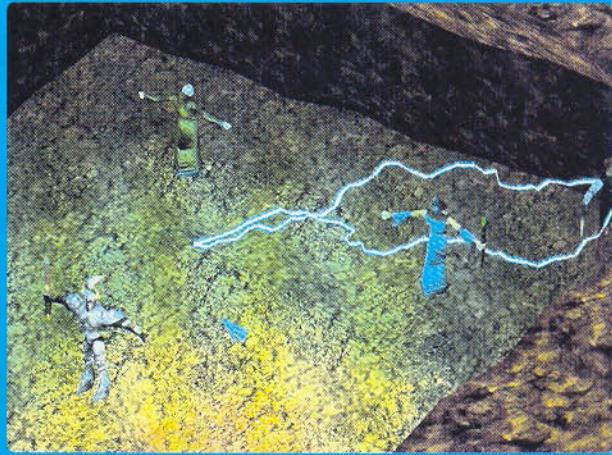
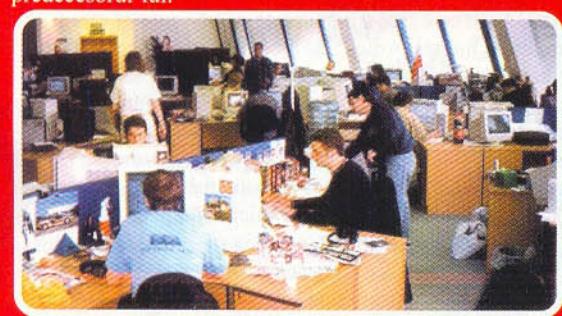
John Miles, director artistic: „Are creații cu un AI îmbunătățit considerabil.”

Alex Peters, director de producție: „Nu este destul de săngeros.”

Shintaro Kanaoya, design director: „Este cel mai tare joc al acestui an.”

Shelagh Lewins, designer de nivele: „Jucabilitatea și grafica sunt superbe.”

David Wilson, PR: „Este cu mult mai bun decât predecesorul lui.”



au mai rămas cățiva oameni, dar puțini. Noua echipă s-a decis să înceapă să lucreze ca la un joc nou, să-l reconstruiască integral. Echipa are 35 de membrii, și este cea mai numeroasă de la **Bullfrog**. Lucrul a început în septembrie anul trecut și, înțând cont de numărul celor din echipă și de avansarea tehnologiei, au avut la dispoziție 14 luni de lucru, ceea ce a ajutat la o organizare mai bună. **Bullfrog** pregătește și o versiune pentru PlayStation care va apărea după două săptămâni de la lansarea versiunii pentru PC. Versiunea PlayStation este exact aceeași cu cea pentru PC, deci echipa nu va trebui decât să o treacă în memorie pentru PlayStation. Singurele diferențe care vor apărea, vor fi la interfață (GUI – Graphical User Interface) și la modul de joc care va fi single player only.

Sergio



LEVEL DATA

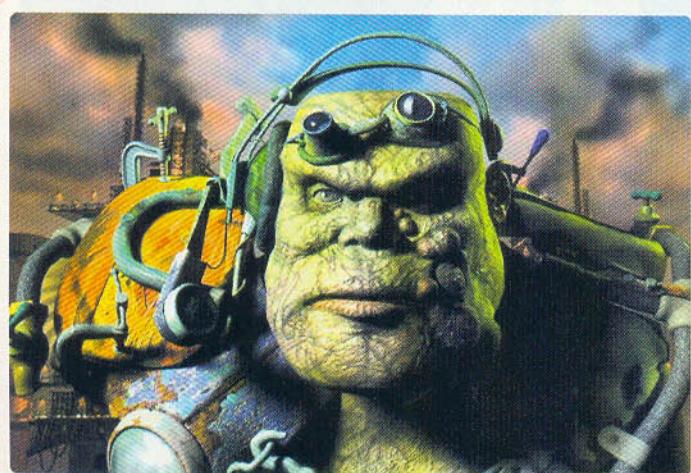
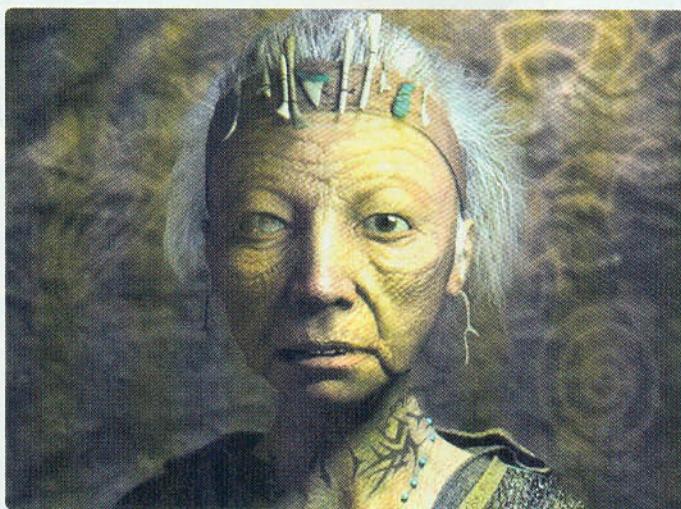
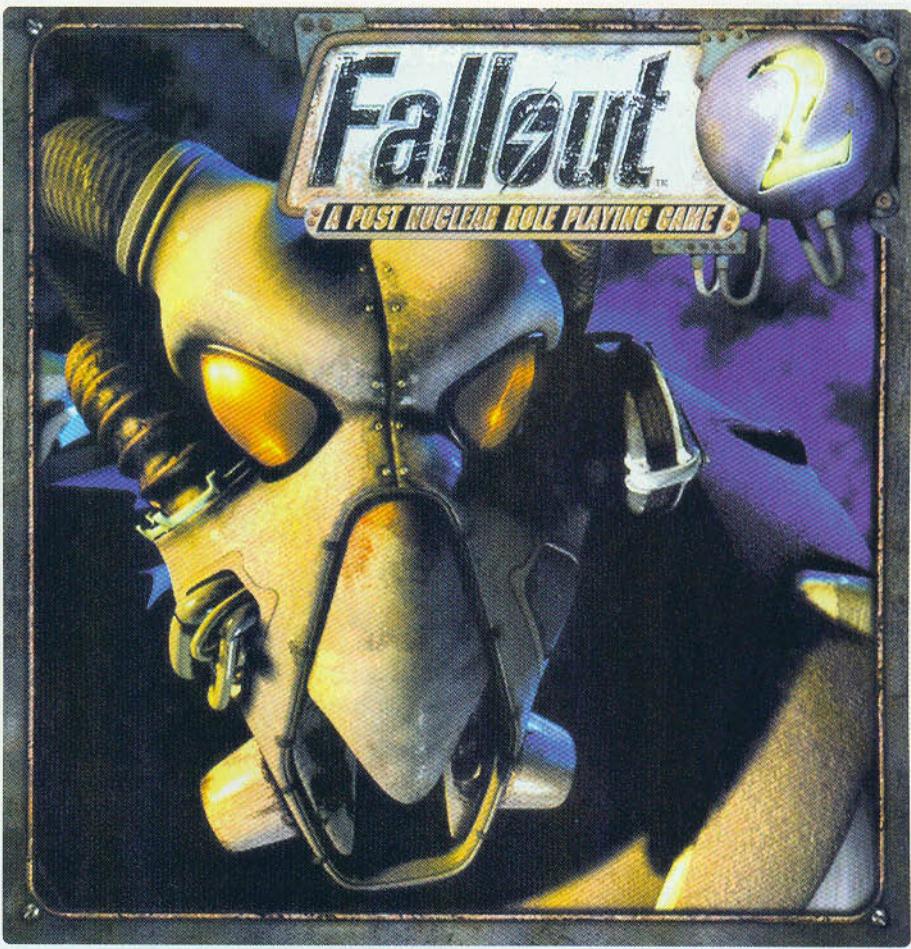
Producător: Bullfrog
Distribuitor: Electronic Arts
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95, PlayStation
Data lansării: Sfârșitul anului 1998

O continuare mult aşteptată de fanii Fallout-ului. Un RPG excelent, o poveste foarte reușită. O grămadă de superlative. Le merită sau nu?

Acum un an, doi, după o secolă de RPG-uri, Interplay a lansat în iarna lui 1997 jocul *Fallout*. Acesta s-a dovedit a fi foarte original, captivant și foarte bine realizat. Mulți gameri au fost fascinați de acest joc și foarte mulți au fost bucuroși să vadă că RPG-urile se îndreaptă spre o renaștere a genului. *Fallout* a fost pentru RPG-uri așa cum a fost *Dune 2* pentru RTS-uri. Datorită succesului înregistrat de *Fallout*, **Interplay** a anunțat o continuare pentru anul 1998. Continuarea trebuia să includă aceleși trăsături ca *Fallout*, dar va încerca să repare toate bug-urile din jocul original. Se pare că *Fallout 2* vine să completeze acum jocul original. Promite să fie mai stilizat și mai lung decât originalul, dar va avea un singur defect: nu va mai fi la fel de original. **Interplay** susține însă că va fi la fel de bun și captivant.

The Look and Feel

Se pare că lumea nu s-a schimbat prea mult în 80 de ani (un mod frumos și politicos de a spune că *Fallout 2* arată identic cu predecesorul lui). În replică, cei de la **Interplay** au lansat o zicală: „dacă nu este stricat, nu-l repară”. Engine-ul folosit în *Fallout* va fi folosit și de urmașul său. Vor exista desigur și o grămadă de obiecte noi cu un design mai mișto. Dar, în mare, jocul va fi același. **Interplay** s-a orientat către realitatea unei povești bine pusă la



punct, cu o intrigă reușită și cu diferite quest-uri de-a lungul jocului. *Fallout 2* va rezolva o grămadă de buguri ale predecesorului, cum ar fi de exemplu AI-ul. În versiunea precedentă, dacă te aflai între un prieten de-al tău și un inamic, în luptă, se întâmpla foarte des ca prietenul să rateze ținta și să tragă în tine în locul inamicului. Toate acestea se vor schimba în *Fallout 2*. Inamicii vor fi mai inteligenți, și se vor retrage dacă încep să ia pe cocașă. Cei care te însotesc pot aborda anume stil de strategie pe care vrei să-l

încerci. Unele personaje vor prefera să se arunce în luptă ca niște nebuni, (cei mai forțoși de regulă) iar cei mai puțin puternici vor prefera să lupte de la distanță și să se retragă atunci când începe să miroasă a colivă... Lupta însă nu va deveni cu mult mai complexă. *Fallout 2* va avea în continuare opțiunea de a întări anumite părți ale corpului, dar nu va oferi posibilitatea de a te lăsa jos sau de a folosi două arme deodată.

Din fericire, vor exista o grămadă de arme noi și o grămadă de ținte pe care să le încercați. Veți avea o grămadă de bâte și tot felul de cuțite și Dumnezeu știe ce alte arme pentru luptă corp la corp, după care vin „unelte” mai mici: pistoale sau mitraliere (care vor fi mai greu de găsit la început). Dacă vreți să folosiți și un aruncător de flăcări și de rachete va trebui să fiți expert în ceea ce privește armele mari. Rămâneți fără muniție? Vă puteți folosi de pumni. Iar dacă acest mod de luptă nu era prea folositor în *Fallout* în *Fallout 2* va fi foarte util. Reputația va fi în funcție de orașe și așezări și nu per total. Dacă vă băteți într-un bar, vă

O privire asupra a ceea ce este mai interesant

Care sunt întrebările ridicate de gameri în legătură cu noul *Fallout*? Care sunt răspunsurile? Take a look...

Când va apărea *Fallout 2*?

Fallout 2 a fost anunțat pentru mijlocul lunii Octombrie.

Când va apărea o versiune demo a jocului?

Crearea unui demo ar întârziu apariția jocului full. A pune la punct un demo pentru un astfel de RPG ne-ar întârziu cu câteva luni bune... așa că nu va exista un demo.

Unde se va desfășura acțiunea jocului *Fallout 2*?

În teritoriile aflate în nordul Californiei. În orașele New Reno, Redding și ruinele orașului San Francisco. Unele locații nu vor fi vizibile pe hartă decât atunci când veți afla despre ele de la alte personaje. Dacă eroul vostru nu află despre niște oameni de știință ce se ascund în niște munte, și nu primește niște indicații despre acel loc, nu va reuși să-l găsească niciodată.

Pot să folosesc în *Fallout 2* personajul pe care l-am creat în *Fallout 1*?

Fallout 2 are loc la 80 de ani în viitor, aşadar personajul vostru probabil că ar fi mort. Și s-ar crea un dezechilibru dacă ați începe jocul cu un personaj foarte experimentat. Pe scurt: nu.

Am auzit că există posibilitatea de a-ți omoră prietenii. Este adevărat?

Da, există și o lume a întunericului. Din moment ce poți să alegi de partea cui joci (rău sau bun) există o grămadă de lucruri rele pe care poți să le faci în joc.

Va există cu adevărat o mașină în *Fallout 2*?

Da, și vei putea să călătorești peste tot cu ea. Nu vei da peste alte mașini cu care să te luptă sau să faci concursuri, dar te va ajuta la deplasarea prin ținuturi. Vei merge mai repede și vei pierde mai puțin timp. Vei reuși să eviți întâlnirile neplăcute. Cu mașina vei putea să cări și prietenii și alte obiecte pe care poți să le pui în portbagaj. De-a lungul jocului vei reuși să faci diferite up-grade-uri la mașină.

Ce personaje noi își vor face apariția în joc?

Fallout 2 va avea mai mulți mutantă, roboți, șopârle uriașe, plante carnivore etc. Dacă vrei, te poți înălța cu diferite personaje, de la un Super Mutant la un om de știință mai slab cu duhul.

AI-ul va fi îmbunătățit?

AI-ul va fi reconstruit din cap până în picioare. Toate personajele vor fi mai inteligente, atât prietenii cât și inamicii.

Dacă atac un gardian va afla imediat toată lumea de pe hartă?

Nu. AI-ul va fi îmbunătățit considerabil. Gărzile vor auzi strigătul de ajutor al altel găzii depinzând de locul în care se află pe hartă sau dacă sunt într-o clădire sau nu.

Ce control voi avea asupra celor din grupul meu?

Le vei putea da indicații strategice, le vei putea spune când să se vindece singuri, sau vei reuși să-i înveți niște șmecherii.

Voi putea să ofer prietenilor o armură mai bună?

Da. Pentru a evita confuziile, ei vor arăta la fel dar vor fi mai rezistenți.

Arme noi? Abilități noi?

În ceea ce privește abilitățile, nu vă putem oferi nici un fel de detaliu încă. Armele noi ar fi: M72 Gauss Rifle, M3A1 „Grease Gun” SMG, Louisville Slugger (bat), H&K CAWS, și Solar Scorcher pentru începători. Cam atât deocamdată...

Vor fi mai multe aventuri și misiuni?

În *Fallout 2* vor fi o grămadă de lucruri pe care tre' să le faci. Nu toate questurile sunt valabile pentru toate personajele. Unele sunt în funcție de sex sau de abilitățile de care dispuneți. Unele apar în funcție de acțiunile pe care le faceți într-o anume parte a hărții.

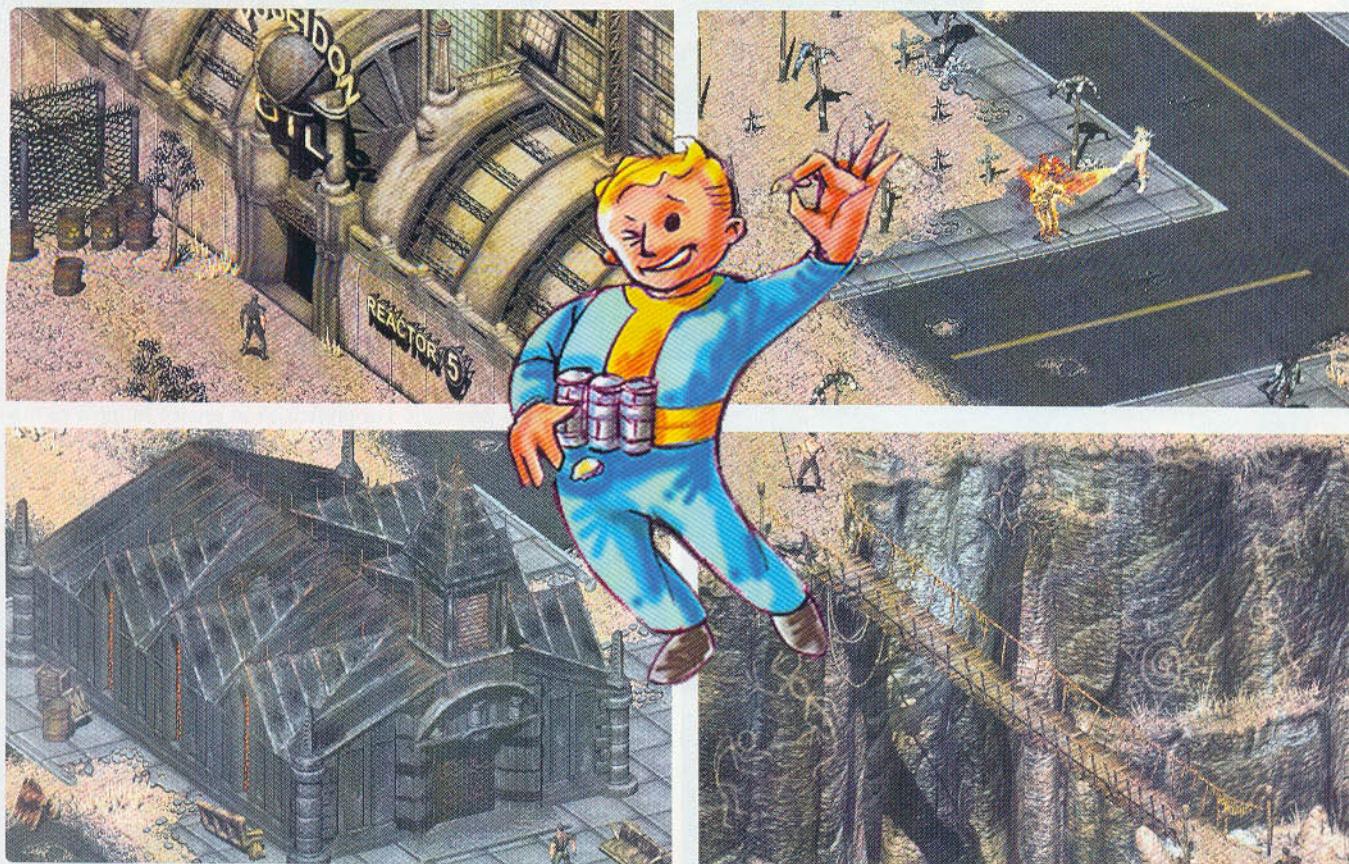
Cât de mare va fi *Fallout 2*?

Inițial era vorba de o mărire cu 50 la sută, dar va fi mult mai mare.

Va fi o limită de timp așa ca în *Fallout 2*?

Nu!!!

Cam atât despre *Fallout 2* deocamdată. Rămâne de văzut ce va ieși în cele din urmă.



O povestioară pentru noi, gamerii

Să vedem deci care este povestea din *Fallout 2*.

Se spune că tu ai fi Alesul. Un urmaș direct al celor din imensele safe-uri subterane (Underground Vaults). În primul rând, să vă spun cam ce s-a întâmplat în *Fallout 1*. Când lumea s-a apropiat de un război nuclear, americanii au construit niște safe-uri imense subterane care adăposteau o grămadă de oameni. Personajul tău a intrat în vault-ul cu numărul 13 (nici nu mă mir). După un timp îndelungat, se pare că un chip special ce avea legătură cu purificarea apei s-a stricat. Pentru prima oară după mult timp, ușa vault-ului se deschide. Misiunea ta este de a găsi un nou water chip în 150 de zile. Aventurile încep: explorări, personaje, misiuni, monștrii, zombies, moarte etc. etc. După ce găsești chipul, ești alungat din vault din diferite motive.

Acum, povestea are loc după 80 de ani de la *Fallout 1*. Înțelepții satului te-ai ales să poți costumul specific vault-ului și, în timp, să ajungi la conducerea poporului tău. Mai întâi trebuie să arăți căt de loial ești oamenilor tăi. Tribul are nevoie de ajutor. Dacă ești cu adevărat Alesul, atunci numai tu ești capabil de a moșteni conducerea unui vault. Printre paginile îngălbene ale „manualului” de supraviețuire este menționat și un set de construire a Edenului (Garden of Eden Creation Kit sau GECK).

Tribul tău a supraviețuit 10 ani pe timp de secetă, dar acum rezervele de apă se apropie de sfârșit. Trebuie să găsești Vault 13 și să intri în stăpânirea tehnologiei de acolo pentru ca oamenii să supraviețuască. Dacă nu reușești, oamenii vor pieri cu siguranță.

Va trebui să călătorești prin pustiu într-un quest sfânt, găsirea Valut-ului 13. Același vault care l-a alungat pe unul dintre strămoșii tăi. Cei de acolo îți sunt datori și tribului tău. A venit momentul plății datorilor. Cățiva dintre înțelepți se îndoiesc de puterea ta de a deveni conducătorul unui vault. Se îndoiesc că tu ești Cel Ales. Pentru a dovedi cine ești și pentru a fi ales, trebuie să treci de Peștera Încercărilor.

Trecerea de această peșteră ar fi dificilă pentru unii, dar nu și pentru Cel Ales. Vei întâlni o grămadă de monștrii, capcane etc. Vei învăța să observi capcanele și să te feresci de sulite otrăvitoare. Monștrii îți vor încâlzi mușchii pentru aventura ce te așteaptă. Peștera Încercărilor este de fapt o pregătire pentru aventura ta.

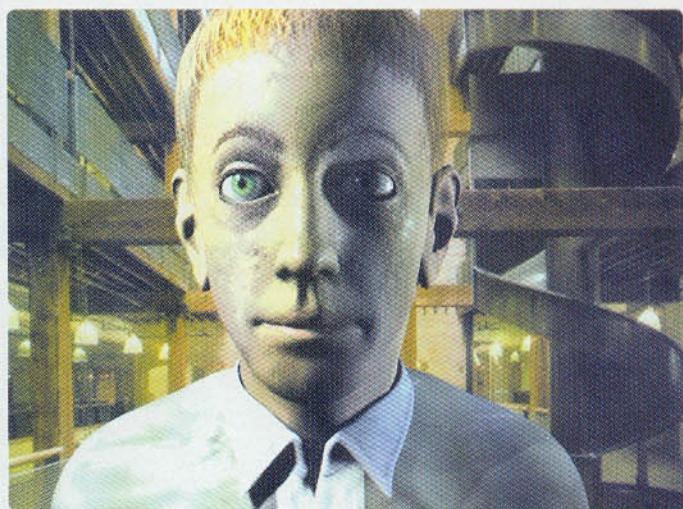
După ce ai reușit să treci cu bine de încercare, vei fi recunoscut ca Cel Ales. Oamenii tăi sunt simpli ciobani și agricultori. Și nu te pot ajuta prea mult în quest-ul tău. Îți se dă faimosul costum albastru cu numărul 13 și aparatul Pip-Boy, pe care l-au folosit predecesorii tăi în călătoriile lor. Cu toate acestea și cu sulita ta ești aproape gata de drum. Primești de la bătrâni un bidon cu numărul 13 închinat zeității Vault-Tek care, în credința tribului, te va ajuta să găsești apă.

Primul lucru pe care trebuie să-l faci este să ieși legătura cu un negustor dintr-un oraș apropiat, care trecuse cu ceva timp în urmă prin satul tău.

După aceea, trebuie să te îndrepți către vault 13 și să ceri GECK-ul, numai și numai atunci tribul tău având asigurată existența.

Te echipezi și traversezi pe un pod de frângii prăpastie care apără satul. Îți ieși rămas bun de la ai tăi și te îndepărtezi. Când ajungi la capătul podului, încep să apară o grămadă de întrebări care te neliniștesc.

Vei găsi vault-ul? Când vei ajunge acolo, îți se va da GECK-ul? Există alte vault-uri care să te ajute? Cine sau ce a construit vault-urile? Mai trăiesc cei din vault? Te întrebă dacă vei reuși în aventura ta sau dacă tu ești Cel Ales cu adevărat...



scade reputația pentru orașul respectiv, dar puteți fi primit foarte frumos într-un oraș rău famat.

Fallout 2 este de două ori mai mare decât *Fallout*. Va trebui să explorați o grămadă de locații, ceea ce înseamnă o grămadă de mers pe jos... astă dacă nu vreți să folosiți o mașină.



Speed for Needs

Veți vedea că mașina poate fi foarte folositoare. Veți avea un portbagaj unde să vă puneți lucrurile și veți putea face o serie de up-grade-uri. Mașina vă va duce peste tot, dar nu veți descoperi cu ea chiar orice loc secret de pe hartă. Ca să descoperi aceste locuri trebuie să vorbiți cu anumite persoane care vă vor indica drumul. O altă problemă ce ținea oarecum de engine-ul din *Fallout*, era cea a salvatului din joc. Aceste save-uri ajungeau până la proporții imense – pe la sfârșitul jocului un salvat ocupa aproape 10 mega! *Fallout 2* rezolvă această problemă, precum și cea a încărcării unor locații din timpul jocului. Performanțele se vor îmbunătăți, iar detaliile de pe ecran se vor înmulții ca iepuri.

Jocul original îl obliga pe jucător să termine misiunile într-o anumită perioadă de timp, ceea ce nu se va întâmpla însă în *Fallout 2*.

Spre deosebire de predecesorul lui, un joc serios cu un umor negru, *Fallout 2* va fi ceva mai comic (do I like that?).

Rămâne de văzut ce parte a gamerilor vor fi atrași de această continuare și vom vedea căt de bun este în comparație cu *Fallout*.

Sergiu

LEVEL DATA

Producător: Interplay

Distribuitor: Interplay

Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: Win 95

Data lansării: octombrie 98

HEAVY GEAR II

Sunt mari... Sunt foarte mari... Sunt enormi! Și sunt gata să facă PC-urile din toată lumea să se cutremure... Da' nu ei sunt de vină, săracii. De vină e Activision.

Un nou SDRG (Simulator De Robot Gigantic) e aproape gata. Zic aproape pentru că abia în iarna aceasta va fi lansat. După toate semnele, va fi un sequel de toată frumusețea. Sequel la ce? La Heavy Gear Întâiul (duh!!!), un alt SDRG care însă nu a fost primit prea zgomotos, pentru că la vremea aceea lumea se afla încă sub șocul cauzat de curențul (electric) Mech Warrior. De data aceasta, **Activision** face pregătiri intense pentru a izbi concurența de toți pereții și pentru a oferi o experiență cu tente relaxante și pozitive, necesare obținerii unei vizuni optimiste asupra lumii în care trăim (sic!). Și totuși, despre ce e vorba? Pe seurt: gamerul trebuie să conducă o echipă specială destinată anihilării inamicului de pe o lume orientată în direcția antibine, antifrumos și antipace.

Mă lupt, deci omor inamici și-mi risc pielea

O bătălie e interesantă dacăiese mult fum, se aud urlete și se văd tot felul de atrocități comise de unii și suportate de ceilalți. Ambientul contează. În *Heavy Gear II*, luptele se duc prin mlaștini, terenuri arctice, orașe și vulcani. E un paradiș pentru cei care vor

să moară într-un peisaj exotic și după aia să se laude pe lumea aialătă că „Uite ce mișo am murit eu!” În orice caz, nu peisajul te omoară, deși s-ar putea ca unii să facă infarct de emoție, ci inamicu. **Activision** promite că de data asta playerul chiar nu mai are nici o scăpare, pentru că A.I.-ul se descurcă foarte bine cu manevre, tactici și strategii care mai de care mai impresionante. Se spune chiar că va folosi mișcări în echipă pentru a-ți pune tabla pe băt.

Poveste de adormit gamerul

A venit timpul să vă spun cum stămu cu „A fost odată”-ul din *Heavy Gear II*. Cei care au jucat *Heavy Gear I* ar trebui să mai știe căte ceva (altfel au jucat degeaba). În noul joc de la **Activision**, intriga este supărăt rău, solid construită, atrăgătoare-încitantă și sună cam așa: Nu cu mult timp în urmă, s-a ajuns la un armistițiu între Confederația Nădrăgătoare a Orașelor-Stat și Teritoriile Aliate Sudice. Cele două conduceri s-au adunat la nivel înalt și, după ce s-au dat joc de pe tavan, s-au apucat să se sfătuască. Trebuiau luate măsuri pentru apărarea planetei lor, mult iubită, prețuită și adorată Terra Nova. Primul pas s-a constituit în formarea unei trupe de elită, compusă din cei mai buni piloți ai planetei, indiferent de proveniență. Băieții și fetele din echipă cu pricina vor fi dotați cu armament greu și cu roboți chiar și mai grei. Și acum, misiunea lui Gamer-Frumos: să distrugă zmeii de pe planeta Caprice, o lume portalică, prin care se menține legătura între oamenii din diferite sisteme solare, care acum e folosită pe post de bază inamică. Acolo e trimis playerul să afle ce și cum despre armata care vrea să invadize frumoasa-i planetă.

Izbitor la *HG II* este noul engine, botezat DarkSide 3D, făcut doar pentru acceleratoare grafice. Pentru că gamerii nu au fost prea încântați de grafica din *HGI*, **Activision** a avut grija să declare că noul engine va oferi o experiență trăibilă la cote maxime. Atât de trăibilă, încât mai-mai că playerul o să intre la Urgență cu plăgi multiple dacă un inamic dă în el cu tunul de 20mm. Engine-ul suportă plin de stoicism chipset-urile 3D din epoca contemporană (pe alea din Evul Mediu nu prea le înghite), printre care se numără și 3DFx, PowerVR și Rendition. *HG II* va avea suport și pentru două bazaconii ultramoderne produse de Intel: procesoarele Deschutes și Katmai, care oferă facilități multiple gamerilor.

Așadar, engine-ul din *Heavy Gear II* nu funcționează





decât dacă utilizatorul are o placă 3D riguros însipătă pe motherboard. Întrebarea este de ce a ales Activision o asemenea opțiune? Răspuns: pentru a obține maximul de efecte cu minimul de încetinire. În plus, dacă ar fi folosit renderizare software, ar fi însemnat încă șase luni de muncă pentru băieții de la secția „Producție” și nimenei nu prea pare dispus să aștepte șase luni.

Când stai și te gândești mai bine, o idee începe să-ți roadă materia cenușie... Ce s-a mai putut face pentru îmbunătățirea primului Heavy Gear? Tot SDRG, cu aceeași Mech-i cât Intercentalu', aceleași lasăre și misailuri și același teren nivelat frumos, de parcă a trecut cineva cu tăvălugul și a aplatizat munți, dea-luri, păduri și le-a făcut una cu textura de pe jos. Acum însă lucrurile vor sta altfel. S-a terminat cu infinite câmpii și dealuri domoale, statice și adormitoare.

Reamintesc, producătorii și-au propus să nu-i mai lase pe gameri să se plăcătă și au creat hărți pe care găsești tot ce-ți dorește înima: vulcani, mlaștini, orașe, teritorii arctice și inevitabilul deșert. Nu lipsesc nici efectele acvatici, iar pe unele planete vremea este foarte capricioasă, manifestându-se tot felul de fenomene meteorologice, pe când alte planete sunt complet lipsite de O₂, CO₂, H₂O și alte asemenea substanțe necesare vieții (așa că: Atenție! Nu scoateți capul din carlingă!). Detaliile grafice promit a fi prezente în cantități copleșitoare. Va exista și o bibliotecă impresionantă de modele 3D: nave maritime, clădiri (de fapt orașe întregi), vehicule cât începe. Dintre clădiri, cele mai importante sunt stațiile de realimentare cu armament și combustibil și repair bunker-ul.

„Aranjarea” inamicului

Iată-ne ajunși la partea care îi interesează pe unii atât de mult că uită de grafică, sunet, efecte și 3DFx. Partea cu pricina se cheamă STRATEGIE. Heavy Gear II va avea un design al misiunilor bazat pe munca în echipă. Nu prea mai ține tactica „Sări pe ei și să-i prafă”. De fapt, nu mai ține de loc. Acum, vremurile impun o nouă conduită pe câmpul de bătălie. Coechipierii trebuie să danseze în jurul squad-leader-ului și să execute tot felul de manevre, evaziune sau nu, care mai de care mai impresionante. Gamerii o să vadă toată gama de învăluiri, manevre pe flancuri, în față, în spate, sus și jos, ambuscade și diversiuni. Desigur, tot show-ul asta se face doar la comandă. Dar, în timp ce echipa de elită a jucătorului exercează mișcări de balet, cu grațioase scărătări de tablă rigină, inamicul nu stă degeaba și se pregătește și el să facă zile fără gamări cu pricina, cu o intensitate și un A.I. nemaivăzute.

Așa se prezintă al doilea HG. Lansarea e foarte aproape, calculatoarele sunt pregătite (cu 3DFx cu tot, altfel...), gamerii așteaptă cu nerăbdare. Dacă va fi bun, lumea va fi încântată și se va lipi și el în deza impresionanta carte de istorie a jocurilor pe calculator, la capitolul „Supergames”. Dacă nu, adio posteritate. Rămâne doar amintirea nerușinării unei prezentări somptuoase, cu mult tam-tam și artificii pentru nimic. Dar să fim îngăduitori și încrezători în promisiunile producătorilor, doar-doar o să mai avem un joc cool de adăugat la colecție.

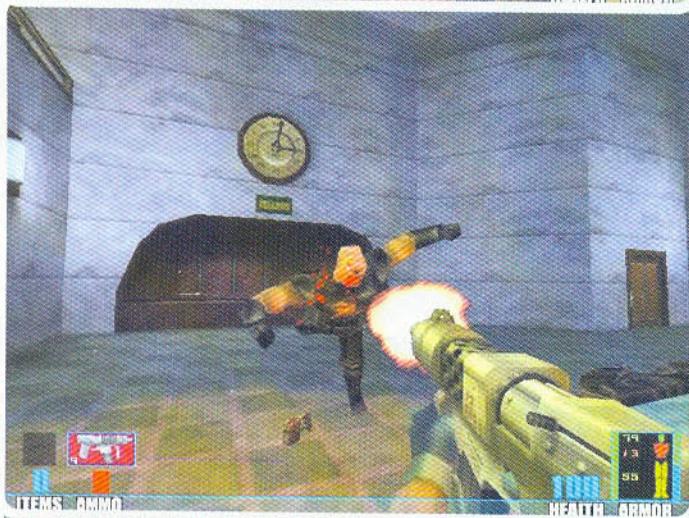
Mike

LEVEL DATA

Producător: Target Games
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium 166,
 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95,

SiN

Agitația a fost foarte mare... Toți așteptau cu înfrigurare... Pe Internet, chat-line-urile ardeau din cauza discuțiilor aprinse... Cum se putea să fie altfel când e vorba de opera celor de la Ritual Entertainment, care păcătuiesc împreună cu Activision?



Demo-ul unuia dintre cele mai dorite jocuri ale anului a fost aruncat în mijlocul vătorii. Ca orice gamer înrăit, am stat și eu cu sufletul pe Internet și am căutat cu disperare un semn, ceva care să-mi confirme apariția prespusului hit, Quake 2 killer, next generation 1st person shoot'em up. Spuneți-i cum vreți! Important este că *SiN* a devenit o realitate. Dar să vedem despre ce este vorba în propoziție...

Joaca pe calculator doar pentru păcătoși?

Nu știu exact dacă colonelul John A. Blade este sau nu un „sinner” în adevăratul sens al ghilimelelor, dar un lucru e sigur: jucătorul trebuie să intre în pielea lui. Însă cine e acest ilustru necunoscut? Se pare că a pus bazele unei trupe de elită numită HARDCORPS Police Force, al cărei unic scop este eliminarea activităților ilegale din străzi. Ok, tipu' pare a fi de treabă, supărat pe cei răi, fapt pentru care este înarmat până în premolari cu piese de artillerie grea. Povestea jocului este însă mult mai profundă, căci Blade se răfuiește de zor cu o biochimistă pe căt de înnebunitor de frumoasă d.p.d.v corporal, pe atât de înnebunitor de tinență. De ce? Simplu: biochimista cu pricina (pe numele ei Elexis Sinclair) nu s-a lăsat până când nu a încercat să determine rasa umană să evolueze brusc și dintr-o dată, „ajutând-o” cu un drog foarte puternic pe care l-a botezat U4. Din sin-uri (adică din păcate), drogul asta s-a cam împrăștiat în orașul aflat sub supravegherea lui nenea Blade și care, din întâmplare, se cheamă Freeport.

Și acum, să trecem la problemele tehnice. Tot poporul ar trebui să știe de pe acum că *SiN* folosește același engine 3D utilizat și în Quake 2. Poate că veți fi plăcut surprinși de faptul că demo-ul folosește acest engine pentru a renderiza secvența cinematică de introducere (mai pe scurt: intro-ul), impresionantă și, cu siguranță, un „atmosphere creator” de zile mari.

Așadar, avem engine de Quake 2. Din cauza asta, mulți gameri neavizați se apucă să confundă cele două jocuri. Complet aiurea! Nică mai vagă asemănare (în afară de engine). Mai mult decât atât, *SiN* amintește mai mult de Duke Nukem cel TreiDe (din cauza interactivității: dai cu inamicu' de toți pereții și rămân urme) sau de Virtua Cop Întăitul și al Doilea. Aproape orice lucru din joc reacționează la furia lui Blade, care fie distrugă sărmalele obiecte, fie le folosește și le exploatează pentru uz personal. Oricum, în ambele cazuri, rezultatul nivelului cu pricina este schimbat.

Ploaia de carne și sânge

Îișă, ce scârbos! Player-ul trebuie să se plimbe printre cele mai sinistre aberații generate cu ajutorul lui U4. Toată plimbarea

asta se desfășoară pe mai multe nivele. Spuneam mai devreme că *SiN* aduce uneori cu *Virtua Cop*. Yup, cam aşa stă treaba, mai ales în chiar primul și cel dințai nivel, în care Blade, bine amplasat în spatele unei turele impresionante, se distrează ochind inamicii dintr-un elicopter supra-extra. Dacă aveți curiozitatea de a trage în pancarda cu *Elexis' Vanity*, veți observa cum legea gravitației se aplică asupra acesteia și imensa placă pică cu o groază de bang și poc prin tavanul de sticlă al unei clădiri. Când începe nivelul următor, placă se află în clădire pe post de rampă care pornește de la fântâna arteziană. Efectul căderii a fost scurt-circuitarea ATM-ului. Cu asemenea dovezi solide în spinare, tipii de la **Ritual** declară mierosi că jocul va fi plin de astfel de fenomene constând în înșiruire de cauze și efecte, toate influențând (uneori dramatic) cursul jocului. Și ce dacă? Pentru că aşa apare un mare grad de re-playabilitate (rejucare continuă până la studiu final, care constă în aruncarea jocului pe geam cu tot cu computer). Fiecare nou joc poate oferi o nouă experiență. Totul depinde de ce vrei să faci.

O altă zonă sensibilă este cea a inteligenței artificiale. Producătorii prețind că AI-ul este fără bai, deși computerul mai poate fi păcălit că playerul stă ascuns după un zid sau alte asemenea obstacole (când el de fapt stă comod în fața unui calculator și se joacă *SiN*). Totuși, bug-urile de AI care au apărut în demo vor fi cu siguranță rezolvate în versiunea finală, cel puțin aşa spun promisiunile. Oricum, în *SiN*, inamicii se comportă mai inteligent decât cei din *Quake 2*, unde gamerul putea să fugă de ei și aceștia, după un timp, renunță și se duceau să fumeze o țigară (sau poate nu...). În *SiN*, băieții răi nu renunță și te urmăresc cu inversunare până le tai avântu' pionieresc cu niște proiectile sau până te liniștesc ei... definitiv. Cât despre gradul de dificultate, pe nivelul cel mai dur (HARDCORPS) inamicii nu sunt mai deștepti, dar cu siguranță sunt mai mulți și ochesc mai bine. Problema cu ochiul poate fi ușor rezolvată dacă playerul ochește mâna sau capul. Da, în *SiN* există un sistem de lovire doar a anumitor părți ale organismului. Doar două lovitură în cap pot elimina un inamic, spre deosebire de cele șapte necesare terminării lui dacă este lovit în stomac sau membre. Cum puteți să-l împușcați pe inamic? Simplu, folosind armamentul din dotarea HPF, care cuprinde nici mai mult nici mai puțin decât... weaponuri: Magnum, Shotgun, Automatic Machinegun, Rocket Launcher și chiar o Sniper Rifle (Astea apar în demo. În versiunea finală cine știe ce ne mai așteaptă...). Armele din *SiN* dau un sentiment de modernism pentru că sunt bazate pe gloante și cartușe. În *Quake 2*, atmosfera era mai futuristă din cauza laserelor și blasterelor.

Păcătuire în multiplayer

În 4 playeri, jocul cam are probleme la demo. Să sperăm însă că versiunea finală va veni cu o soluție pentru probleme de genu'



ăsta. Se vor face cu siguranță și eforturi susținute pentru îmbunătățirea jocului pe Interplasă. În deathmatch (care în demo este reațizat foarte cool), se poate alege unul dintre cele trei personaje (John Blade, Elexis Sinclair și J.C. –coechipierul lui Blade) și apoi se pot executa manevre de năpustire peste capul celorlalți 3 inamici.

Inamicii se grupează în tipi răi da' normali și în tipi răi da' hidosi nevoie mare, cu tot felul de mutații căt se poate de interesante, excelente pentru cercul de biologie, secția „Disecții”. Dacă mila care poate fi va cuprinde pe gamerii mai slabii de înger va fi prea puternică, scârba va anihila cu siguranță orice porniri creștești față de creaturile domnișoarei Elexis Sinclair.

Îată și o enumerare a elementelor tehnice cuprinse de *SiN*-ul final: grafică pe 16 biți, renderizare hardware și software, iluminare colorată atât cu accelerator grafic cât și fără așa ceva, texturi translucide, explozii și alte efecte d'astea de lăsat gameru' cu ochii în soare, cer rotabil 360 de grade, suport pentru majoritatea plăcilor 3D. Cât despre elementele necesare jucării *SiN*-ului, acestea ar fi: calculator, computer sau PC, ceva memorie, ceva hard disk, un pic de monitor și, cel mai important, o tastatură cu Ctrl-ul la locul lui.

Concluzia este că...

Concluzie?!? Ce concluzie? Aveți demo-ul pe sidi, aveți calculatorul în față și LEVEL în mâini, așa că lăsați poveștile și instalați jocul care pângărește mintile gamerilor de peste tot și care mai are puțin, foarte puțin până la apariția-i explozivă.

Mike

LEVEL DATA

Producător: Ritual Entertainment
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Need for Speed III Hot Pursuit

Problema celor de la Electronic Arts, după succesul obținut cu cel de-al doilea *Need for Speed*, a fost aceea că gamerii erau foarte încântați, dar simțeau că lipsește ceva. Dar ce? Poate întrebarea va primi un răspuns odată cu apariția lui *NFSIII*...

Polițiștii... Da, probabil este vorba de polițiști, tipii în albastru care încercau să mențină viteza bolizilor din primul NFS în limitele decentei. Băieții ăștia au lipsit tuturor gamerilor care s-au bucurat de grafica și feelingul lui *Need for Speed II*. Acum însă, situația se albăstrește din nou, cu toate că EA a folosit numai detergenți de calitate. Deci, aşadar și prin urmare, legea își reia drepturile, în plină putere și cu o organizare de tip „ceas elvețian”. După cum puteți afla și din mai mult decât elocventul titlu *Need for Speed: Hot Pursuit*, ne așteaptă atât experiența unică a curselor de mare viteză, în care pedala de accelerare a mașinilor sport este apăsată până trece prin podea, cât și nebunia unei curse fie contra cronometru, fie contra poliției americane. Acum, tipii care poartă chipiu mai poartă și stații radio, material pentru blocat autostrăzi și trimis jucătorul în parapet și cuie pentru penetrat pneuri GoodYear... Toate acestea lipseau în versiunea precedentă. Atunci nu erau, acum sunt. Așa că...

Let's hit the road, guyz!

Hit the road, hit the road, da' cu ce? Avem acum la dispoziție nu mai puțin de opt mașinuțe noi-nouțe, cuprinzând 98 Corvette C5 (cred că una dintre cele mai ieftine vehicule, doar 38 000 de United States Dollars), Jaguar XJR-15 și Mercedes CLK-GTR. Un cvartet compus din mașini produse de Lamborghini și Ferrari (Lamborghini Diablo SV, Lamborghini Countach 25th, Ferrari 355 F1 și Ferrari 550 Maranello) și prototipul Italdesign BMW Nazca C2 completează seria.



Iată ce înțeleg cei de la EA prin combinația ideală dintre mașinile de serie din NFSII și prototipurile exotice din NFSII.

Bine, bine, avem din nou dispozitivele necesare depășirii vitezei legale. Problema care apare la sumbrul orizont constă în asfalt, linii trasate cu vopsea, parapet, brazi, elani și trafic pe șosea. Unde se realizează toate aceste elemente vitale? Răspuns: pe cele opt trasee tot atât de nou-nouțe (plus unul de bonus, ca să nu zică gameru' că EA este o companie zgârcită). Deșert, mediu rural și urban, munte și mare, toate devin accesibile pentru o plimbărică în bolid. Chiar și traseele cu circuit închis sunt lipsite de plăcini, au un detaliu grafic superb, nivele de dificultate progresive și, din (ne)fericire, nu conțin ace de păr gen NFSII. Oricum, toate rutele au fost dotate cu scurtături (numai bune pentru lăsatul de căruță al copoilor și oponenților) și trambuline perfecte pentru salturi destinate evitării blocajelor polițienești.

Ei, și acum, surpriza: juma' din numărul traseelor și al mașinilor sunt available de la bun început, dar restul trebuie cucerit prin câștigarea de campionate atât pe nivelul de începător cât și cel pentru avansați. Mai vreți vești bune? Atunci citiți și vă cruciți: **Electronic Arts** a avut deosebita amabilitate de a permite jucătorului să salveze în timpul jocului, astfel încât să nu mai fie obligat la supliciul de a sta pe scaun (tavan, parchet, masa din sufragerie, aragaz etc.) ore (zile) în sir, cât și trebue pentru a termina un campionat.

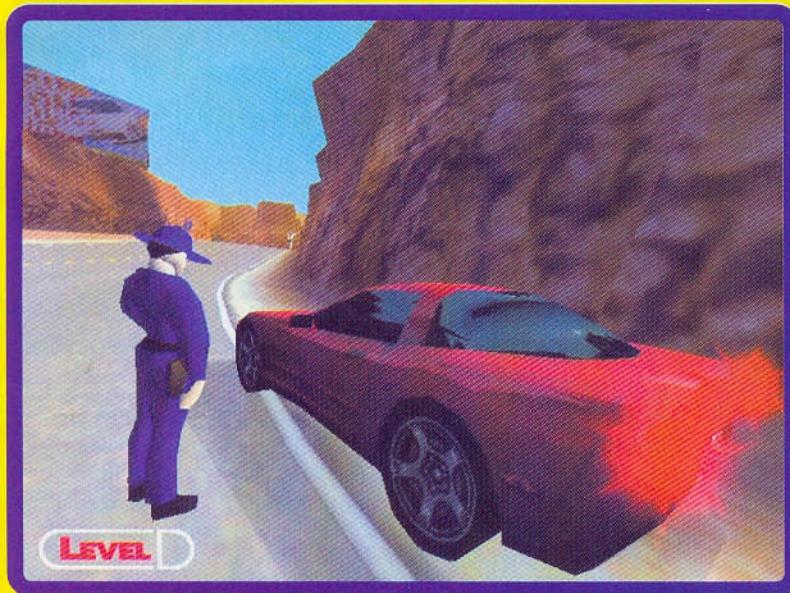
Radarul, iubirea mea

În afară de modul Pursuit, *Need for Speed III* oferă patru alte moduri de condus mașina pe străzi, pentru testarea abilității jucătorului de a sta în spatele volanului



și a învârti de el: curse singure (single races, hehe...), în care te dai de ceasură mortii pentru a depăși șapte opozanți extrem de agresivi, apoi Tournament, Knockout și Practice. Pentru cei cărora le place să meargă pe contrasens, există opțiunea de a rula pe toate traseele oglindite în ele însele. Poate fi setată starea vremii (cu sau fără Geanina Corondan...), ca și alternanța zi/noapte. Se poate alege modul de joc arcade sau simulant, acesta din urmă fiind bine burdușit cu setări de mașini (și totul despre rigiditatea suspensiei și echilibrul frânelor). Și, în final, cursele cu ecranul tăiat în două (pentru cei care sunt dornici să-și mai umilească puțin prietenii, vecinii, frații etc.) sunt posibile în toate modurile amintite mai sus în afară de Practice.

Need for Speed III este mai mult decât un simplu update la versiunea anterioară, jocul-mamă (sau tată...) NFSII. Motivul: un engine complet nou care creează o senzație plăcută când conduci pe timp de noapte sau pe vreme rea, oferind și efecte de iluminare real-time. Luminile roșii și albastre emise de girofarurile polițienești se reflectă pe asfalt și pe caroserie, pe când farurile gamerului iluminează peisajul și mediul înconjurător în general. Pe lângă toate acestea, mai există și efecte de genul: fum transparent, lumini de frână funcționale, fază lungă și scurtă, suprafete umede reflectorizante și urme de frână cu lățimi variabile. O priveliște aparte este imaginea



luminii solare pătrunzând prin ferestrele unui pod acoperit. Trebuie să arate foarte cool...

Efectele sunt aşadar OK, dar apare o mică problemă: frame-rate-ul tinde să-cam ia în jos: 25fps în single-player și un îngrozitor 10fps în two-player. Astă dacă nu aveți calculatoare tari, tari de tot... Printre perspectivele oferite se află și aceea din spatele volanului, ceea ce înseamnă fericire pentru amatorii de realism.

Ce trebuie făcut pentru binele gamerului

- Folosiți iarba pe cât posibil pentru a tăia colțurile străzilor. Folosiți fără grijă materia primă pusă la indemână de mama natură. Aderența este aceeași chiar dacă player-ul joacă în modul simulation.

- Ferrari 550 este una dintre cele mai tari mașini din joc până la câștigarea Jaguarului sau a Mercedesului. Manevabilitatea și frânele sunt super, alături de o accelerare și o viteză demne de invidiat (din păcate, nu poate fi selectată în modul Pursuit, pentru că Ferrari a cerut lui EA să nu includă în asemenea activități ilegale mașinile pe care le produce)



- Pentru a primi prima pereche de mașini (care trebuie câștigate), avansați la a cincea rundă a campionatului. Condiția este să fiți pe locul trei sau mai sus.

- Pentru a câștiga cele patru trasee ascunse, avansați la a patra rundă a campionatului pe locul trei sau mai sus. Fiecare rundă dă gamerului un nou traseu.

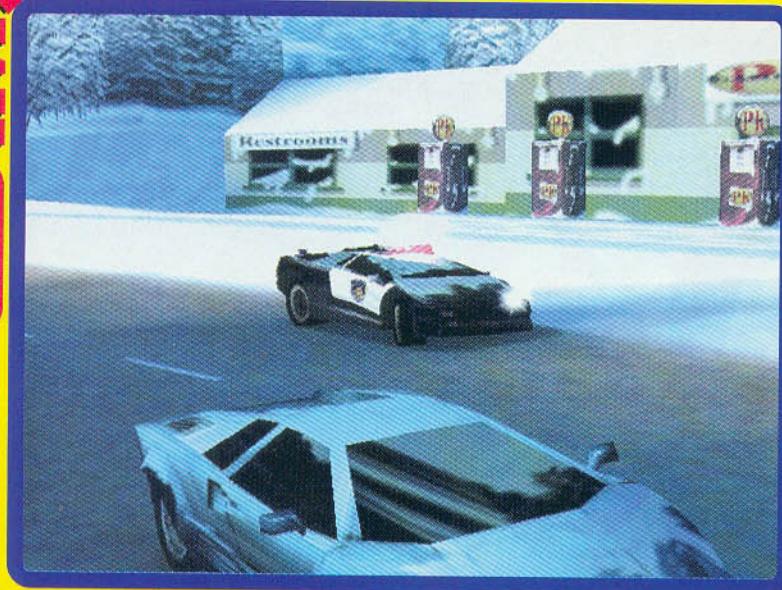
- Pentru a câștiga Jaguarul, câștigați campionatul în modul Beginner (începători).

- Pentru a câștiga Mercedes, câștigați campionatul în modul Expert.

- Pentru a câștiga al nouălea traseu, terminați pe locul întâi Knockout-ul în modul Beginner.

Despre modurile de joc, dacă ar fi să ne luăm după specat... specta... spectaculozitate, cel mai tare este Knockout Mode, în care cu siguranță gamerul NU vrea să termine cursa pe primul loc. Aici e vorba de Nevoia de Supraviețuire (Need for Survival). În timpul celor două ture, oponenții cu un AI de speriat se repetă să se răzbune, oferind jucătorului senzații cum nu a mai avut de câteva timp. Desigur, mai există și Pursuit Mode, în care gamerul trebuie să-și conducă bolidul tot timpul la o viteză mai mare de 40 MPH când este urmărit de copoi. De ce? Pentru că, dacă ești prins de trei ori la asemenea viteze jålnice, vei vedea care este perspectiva asupra lumii din spatele grătilor. Oricum, ideea este ca gamerul să depășească inteligența polițienească (care, apropos, nu este deloc de neglijat, dacă ar fi să credem că AI-ul învață manevrele jucătorului și le folosește pentru a-l păcăli). Tipii în albastru au deci un comportament inteligent, demn de un Homo Sapiens. Și ce faci ca să scapi de alți Homo Sapienși? O iei pe arătură, accesezi scurtături, îi împingi în perechi, în râpe, în alți HS care conduc liniștiți vehicule

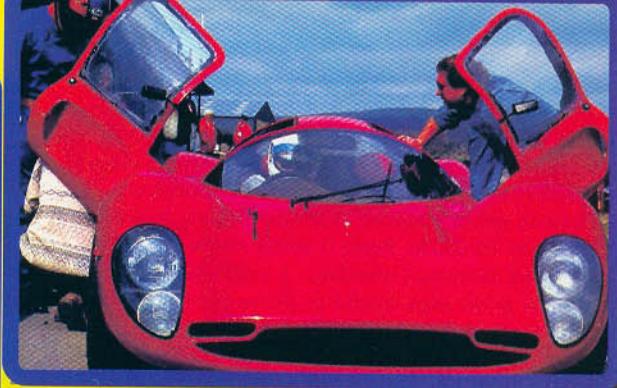




de tot felu'. Orice, numai să scapi de ei!

Din nou, despre scandal, zgomite și ritmuri

Muzica este cool, trebuie să fie cool. După Need for Speed I și II, **Electronic Arts** nu avea altă soluție decât introducerea unor track-uri numai bune să-l facă pe gamer să le fredoneze chiar și după ce a terminat de mult cu simulatorul auto. Da, *NFSIII* este ceea ce jucătorul aștepta de mult, chiar și d.p.d.v. al sunetului. Motoarele torc turbat trăgând tare de tine, doar, doar vei câștiga cursa. Roțile scrâșnesc pe asfaltul ud când gamerul se chinuie să evite contactul mai mult decât violent dintre un bolid-proiectil (a se citi „mașină sport de câteva zeci sau sute de mii de dolari”), care zboară cu 200MPH, și un parapet neobrăzat. Normal că girofarul polițienesc piuie de-ți ia auzul, acompaniat de luminile roșii și albastre care umplu ecranul, bucurându-ți globii oculari. Ce-i drept, lipsesc tipetele pietonilor din Carmageddon, urlete care dădeau savoare jocului, dar *NFSIII* este cu totul alt gen: tot viteză nebunească, dar fără sânge și persoane cu interiorul devenit exterior.



Ce a mai plăcut gamerilor în primele versiuni? Accidentele? Sigur... Cine nu-și amintește triplele salturi mortale efectuate prin sfidarea gravitației și a semnelor de circulație? Sau izbitura frontală cu unul dintre vehiculele care participau liniștite la trafic? Sau poate nu era vorba de accidente, ci de... decor. Da, erau frumoase baloanele de pe trasee (se pare că foarte multe simulațioare au boala baloanelor: NFSI, Motorhead, Powerboat Racing etc.), pădurile umbroase (unde procesorul era solicitat de trei ori mai mult

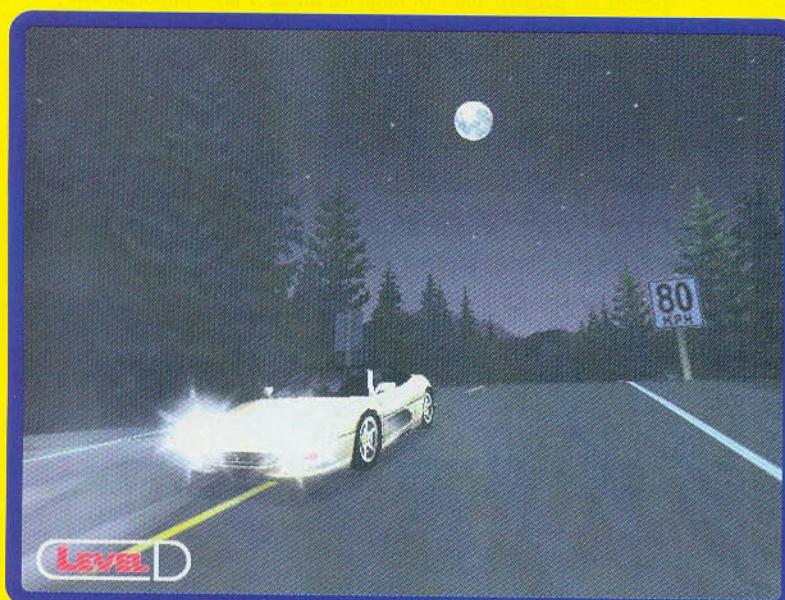


și viteza jocului scădea vertiginos), castelele, orașele și parcurile de distracție. Toate acestea cu siguranță vor face deliciul noului joc de la EA, care va fi acompaniat și de obișnuita enciclopedie. La ce e bună asta, dom'le? Pentru a produce H2O prin intermediul gurii gamerilor pasionați de mașinute. Acolo ei vor putea găsi (dacă vor avea amabilitatea de a căuta) detalii tehnicoase, date despre design-ul vehiculelor (cu poze și filme care te lasă de-a dreptul pur și simplu...), cu imagini din interioare somptuoase, cu scaune de piele și adevarate combina muzicale.

Ce mai, merită să achiziționezi jocul doar de dragul mai sus amintitei enciclopedii, să stai și să înveți pe de rost prețuri (eu unul știu că prototipul McLaren F1 din NFSII costa 872000 USD), scheme despre acceleratie, viteză maximă, aerodinamică și a.i.d.a. (și alte lucruri din acestea).

Și cu asta, basta. Nu uitați totuși sfatul domnului Vochină: nu consumați băuturi alcoolice înainte de a vă urca la volan. Ati putea provoca accidente. și nu depășiți viteză regulamentară înscrisă pe indicatoarele de pe marginea suprafeței carosabile, deoarece puteți suferi alte accidente. Totodată... Hei, doar e NEED FOR SPEED! So, forget it! Just HIT the bloody road!

Mike



LEVEL DATA

Producător: Electronic Arts

Distribuitor: Electronic Arts

Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95, PSX



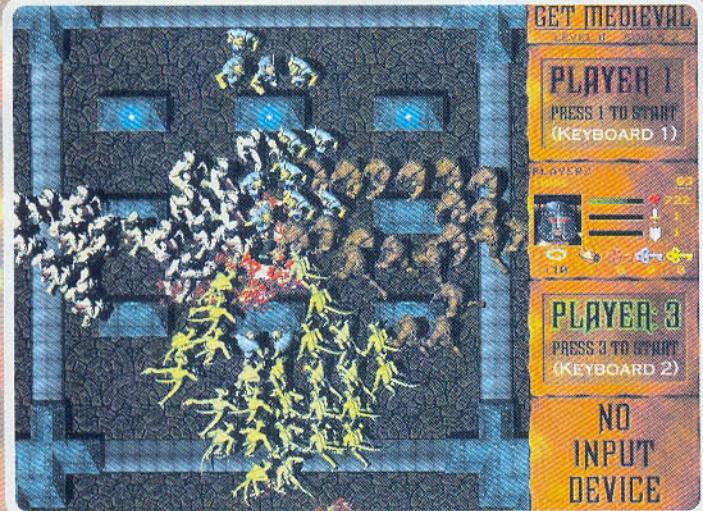
GET MEDIEVAL

Catacombe înfiorătoare, pline cu monștrii dintre cei mai ciudați și comori fabuloase, își așteaptă eroii care să le exploreze

A fost odată ca niciodată, că de n-ar fi nu s-ar povesti, un flăcăiș ce-a primit în dar un aparat mai ciudat numit... HC. Și ce făcea el cu acel aparat? Printre multe altele, se distra de minute cu un joc cool, de care s-ar putea să vă mai aducreți aminte și voi: Gauntlet. În Gauntlet, patru jucători puteau juca în același timp, în aceeași lume și în aceeași echipă. Deși nu era o realizare

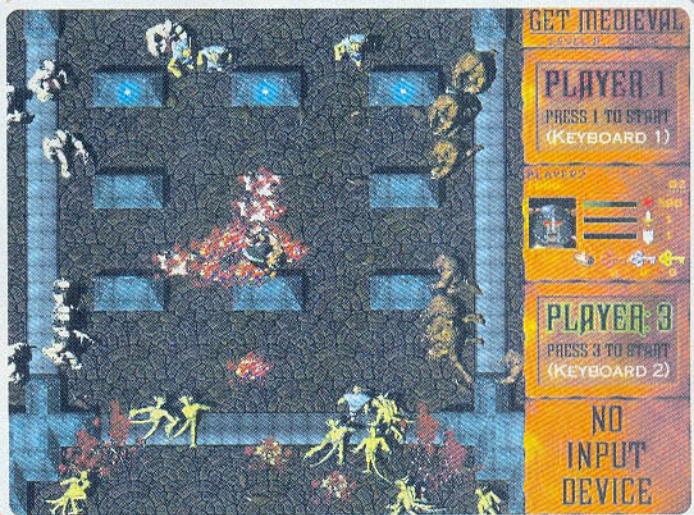


deosebită din punct de vedere tehnic, era ceva nebunesc și foarte distractiv, ce a reușit să ne cucerească. *Get Medieval*, de la Monolith, este Gauntlet pe PC. Dacă nu ați jucat Gauntlet, acum vă puteți da seama cum arăta acesta. Ca și în vechiul joc, trebuie să alegi dintre patru personaje: arcaș, barbar, luptătoare și magiciană, cu care vei pătrunde în catacombe. Jocul este văzut de undeva din perspective cerești, și folosește patru taste pentru deplasare și orientare, una pentru magii și încă una pentru atac. Cu aceeași tastă, cea de atac, poți lovi atât la distanță cât și de aproape. Podeaua este plină cu tot felul de comori, grămezi de monede, obiecte magice, lăzi, etc. și cu multe monster-creators. Acestea sunt niște obiecte ce scuipează la nesfârșit monstruști, astă până când te hotărăști să le distrugi. Alte comori pe care le poți găsi pe drum sunt



„healing potion”, precum și arme sau scuturi. Ca în majoritatea jocurilor de acest gen, întâlnești la tot pasul uși care, bineînțele, au nevoie de anumite chei pentru a fi deschise, chei care sunt păzite de o armată de bestii. Și ca tacămul să fie complet, odată ce deschizi o ușă, un ocean de monștrii se repede spre tine. În *Get Medieval* sunt legioni întregi de monștrii, aşa că fii foarte atent pe unde umbli. Altfel te poți trezi atacat din toate direcțiile, lucru ce îți oferă puține șanse de supraviețuire. Și nu trebuie uitat nici multiplayer-ul. În Gauntlet erau patru jucători cu patru joystickuri, în *Get Medieval* sunt patru jucători dintre care doi pe tastatură și doi cu joystick. Singurul lucru pe care *Get Medieval* îl are în plus, este posibilitatea de a fi jucat prin Internet.

Povestea jocului este relativ simplă. Un rege avar a zărit odată un falnic dragon, și și-a dat seama imediat ce ar însemna să aibă o armată antrenată și docilă de astfel de creațuri. Zis și făcut, și-a adunat cei mai bravi dintre soldați și i-a trimis să captureze măcar unul dintre aceste falnice animale. Mare a fost bucuria luptătorilor când, în peștera dragonului, au găsit un mic pui. În consecință au trecut imediat la treabă. Însă au subestimat puterea micii creațuri, și până la urmă au trebuit să o ucidă pentru a-și salva pielea. Taman când soldații încercau să-și revină din socul

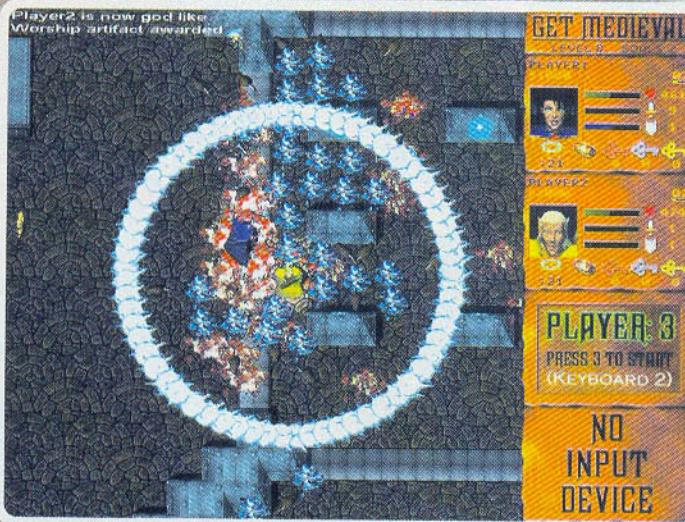


luptei, s-a întors mama-dragon care, roșie de furie la vederea puiului ucis, a trecut cu mult sărg la killerit. Unul singur a reușit să scape și a dat fuga la rege să-i povestească pățania. Partea rea este că dragonii au pus acum gând rău oamenilor. Cineva trebuie să meargă în cuibul dragonului și să încheie această dispută odată pentru totdeauna. Iar acel cineva ești TU.

E bun? Sau nu e bun? Aceasta-i întrebarea

Monolith este o firmă cu o poziție bine definită în lumea jocurilor (Blood fund un exemplu elovent), dar *Get Medieval* nu este cel mai inovativ joc, deși multe s-au întâmplat în deceniu care a trecut de la apariția lui Gauntlet. Sunt câteva lucruri în plus ce merită menționate. Din loc în loc întâlnești teleportatoare, hoți ce vin să-ți fure comoriile adunate cu atâta sărgință, capcane și chiar blesteme sau binecuvântări. Dar, cu toate acestea, *Get Me-*

Player2 is now god like
Worship artifact awarded



Get Medieval rămâne doar o copie pentru PC a bătrânlui Gauntlet. Deși s-a dorit 3D, Get Medieval nu are o astfel de grafică. Mage Slayer, de exemplu, nu a fost unul din jocurile mele favorite, dar avea totuși acel feeling 3D. Cu nivelele sale oblice și pasajele pe sub sau peste care treceai, îți oferea imaginea unui Gauntlet cu 20 de ani mai tânăr. Get Medieval, din păcate, nu reușește acest lucru. Grafica este drăguță, dar nu nemaiîmpomenită. Multe alte aspecte ale jocului pot fi iritante la un moment dat. De exemplu, foarte mulți inamici se apropie de tine într-un unghi de 45 de grade, iar tu ai taste doar pentru direcțiile standard. În consecință, de multe ori trebuie să îți apăsezi două taste pentru a întămpina cum se cuvine adversarul. Mese peste care poți trage dar nu poți trece sau hoți ce vin să-ți fure agoniseala,

îți vor scoate la rândul lor mulți peri albi. O bilă neagră mai primește și datorită neproporționalității dintre personaje. Vă pot spune că Avenger, luptătoarea, este cea mai puternică. Un singur vampir te poate ucide din trei-patru atacuri! Imaginează-ți ce șanse ai atunci când ești atacat din toate părțile de hoarde întregi de monștri! Sigur, la nivelele mai grele „health potion-uri” găsești din belșug, dar asta duce la o încărcare inutilă a memoriei. Și, în final, ultimul neajuns pe care îl mai am de semnalat este faptul că în multiplayer ecranul nu este împărțit la numărul de jucători. Când joci în doi, și unul vrea să o ia la stânga, iar

celălalt la dreapta, pur și simplu nu se poate. Jucătorii sunt obligați să se afle toți în același ecran.

Și totuși se joacă...

Get Medieval are însă ceva ce Gauntlet nu are: personalitate. Personajele sunt hazlii, intro-ul conține câteva dialoguri foarte



amuzante în care acestea se „insultă” reciproc. Fiecare personaj are propria lui voce, pe care o folosește din plin pentru orice acțiune. Imaginează-ți surpriza unui monștru care aude în spate un BOO, iar când se întoarce primește o săgeată drept într-o ochi.

Get Medieval are un mod random pentru crearea catacombelor, dar vă sfătuiesc să îl evitați. Nu pentru că hărțile pe care vă le oferă jocul sunt extraordinare, dar sunt oricum mult mai bune decât cele random. Uși ce blochează accesul către zone importante, bestii practic indestructibile ce apar chiar din primul nivel, iată câteva exemple al modului defectuos prin care sunt create catacombele în

modul random. Adevăratul motiv pentru care Gauntlet a avut atâtă succes, este faptul că a fost ceva cu totul nou, iar șansa de a lupta cot la cot cu prietenii tăi era ceva unic. În Get Medieval, când strigi cu disperare „Ajutor! Ajutor! Mă calcă astăia în picioare!” și dintr-o dată o rafală nimicitoare a amicului tău îți creează o porță de scăpare, ai o senzație pe care nu cred că vreun joc te mai face să o simți. Din păcate, acest lucru nu poate fi atins în varianta pentru Internet. Fără prietenii mei adunați într-un colț în jurul calculatorului, în rețea și într-o linie desăvârșită, jocul nu a fost decât un simplu exercițiu de „butonare”. Get Medieval obține nota de trecere, dar asta în mare parte faptului că este... Gauntlet.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Monolith
Distribuitor: Monolith
Hardware: Pentium 100,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95



REVIEW LEVEL
LEVEL REVIEW

REVIEW

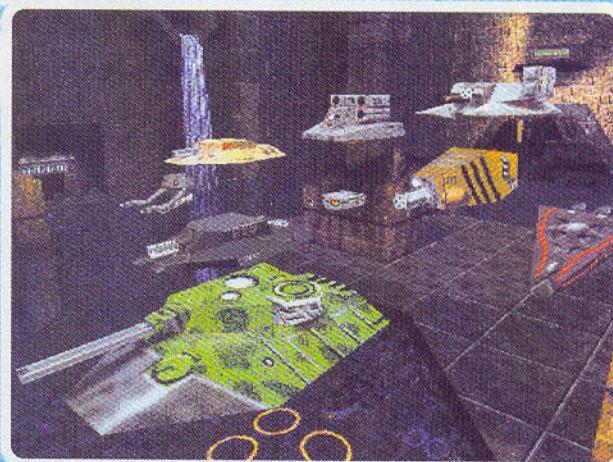
Gun Metal

Atenție, nebunia se dezlănțuie pe străzi! Nu e Quarantine și nici Carmageddon... Lupta e cruntă, mulți se depun pe asfalt pentru vecie. Doar nu crezi că o să supraviețuiești? Dacă da, atunci să vedem cum treci de provocarea celor de la Mad Genius.

Nu cumva ați condus un vehicul de asalt urban în ultima vrem? Presupun că nu... Dacă am dreptate, înseamnă că mulți dintre voi sunteți nevoiți unei mici distraconii, așa că ar cam fi cazul să încercați *Gun Metal*. E timpul să conduceți până la victorie sau până la distrugerea totală a integrității fizice personale. În ce mod poate mica voastră dorință deveni realitate? Simplu! Tot ce trebuie să faceti este să intrați în pielea unui pilot de RPV (Remotely Piloted Vehicle), pilot care se numără printre vajnicii membrii ai Nataka Imperial Armored Cavalry (Cavaleria Blindată Imperială). Numai că aici nu e vorba de cai în armură, ci de hovertancuri (care lezăză într-o fericire la cîțiva centimetri de sol). Rapide și extrem de manevrabile, tănculetele cu pricina sunt conduse prin telecomandă. Misiunea ta? Să distrugi roboței răi și neascuțitori și să te descurci prin labirintul de coridoare. Nice? Totuși, dacă te gândești bine, situația nu-i roz chiar de loc, pentru că playerul poate intra la... strămoare în unele locuri, dacă și-a cumpărat un șasiu prea solid. E drept, te apără de inamic, dar în pasajele înguste și un adevărat coșmar, pentru că pur și simplu nu poți să faci 180 de grade. No problem! Toate RPV-urile sunt dotate cu un mic buton roșu și simpatic care te ajută, în cazuri extreme, să faci autopoc. Dar acum să lăsăm asta și să vedem dacă...

E cumva hit-ul anului, cel mai tare joc?

Nu prea... Nimic nou pe monitoare, ba chiar ai un anumit sentiment de déjà vu când te apuci să-l joci. Pentru cei care nu



sunt foarte pasionați de acest gen de jocuri, se poate că *Gun Metal* să nu ofere aproape nimic nou sau interesant. Dar, pentru ceilalți, e doar continuarea nebuniei de gen Descent (doar că acum nu mai există decât stânga-dreapta, fără dat peste cap și alte acrobații d'astea). Coridoare în nivele amețitoare așteaptă nerăbdătoare gamerii dornici să aibă din nou senzații nerecomandate claustrofobilor.

Aveți o clonă de Quake? Într-un fel, da. Știți ce-i însă ciudat la jocu' asta? E pentru DOS! Da, gameri buni, e pentru platforma aia din pleistocen, moartă de cățiva ani buni. Ce minte strălucitoare? Ce strofocări ale creierului au dus la o așa idee? Un joc pentru DOS a apărut când tot restul entertainment software-ului e făcut pentru Windows 95. Și ce probleme ar putea apărea la un asemenea joc? GRAFICA! Nu zic că nu prezintă o mie de rezoluții, de la 320x200 la 800x600 (între 256 și 64k de culori) și că nu suportă Glide. Dar, lăsând însușările la o parte, trebuie să subliniez că, atunci când renderizarea software își face apariția pe ecran, *Gun Metal* seamănă izbitor cu Descent I, un joc care a apărut cu mai bine de patru ani în urmă. Așadar atenție, **Mad Genius!** Gamerii nu iartă... Cât despre versiunea accelerată, trebuie să admit că elementele grafice arată ceva mai bine (aproape 3D). Cu toate acestea, cockpit-ul este compus din sprite-uri și, chiar dacă urci rezoluția în pod, tot urât arată. În plus, majoritatea jocurilor care beneficiază de serviciile Glide-ului nu se încarcă foarte mult timp pentru că nu se chinuie să îndoape memoria cu rendering



software. În cazu' lui GM, jocul se încarcă mult timp în ambele moduri, aşa că și aici ceva scârțacie rău de tot. Efectele focului și ale apei sunt singurele care mai pot convinge gameru' nemulțumit că se perindă într-un mediu căt de căt 3D și nu are în față vreo clonă fădă de Duke 3D.

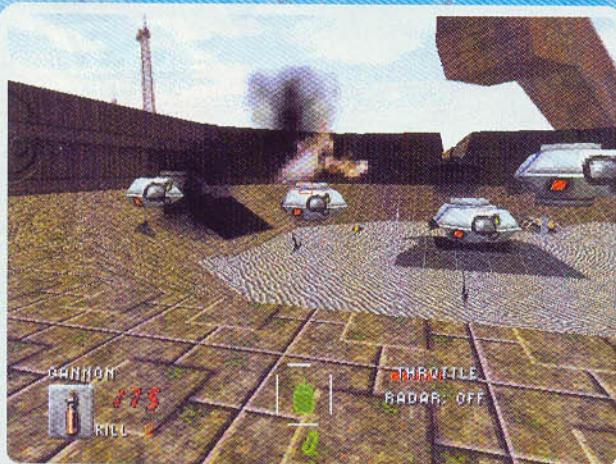
Placa de sunet mai ridică moralul

Se prea poate ca partea de sunet să fie aspectul cel mai atrăcit al jocului în discuție. Gamerul trebuie să aibă grijă să nu se ude când trece pe lângă o apă curgătoare și asta nu pentru că arată nu știu cum, ci pentru că sună ca lumea. Ce mai, gălăgie realistă. Se poate chiar spune că avem parte de sunet 3D, pentru că playerul poate să-și dea seama din ce parte îl va lovi inamicul cu măciuca în cap. Toate peste toate, sunetul e buniciel. Gameplay-ul însă este cam (foarte) jalnic. Nîmnic nou, chiar și pentru cei care nu au prea căcat pe teritoriul 1st person-urilor. AI-ul este acceptabil. Gamerul va fi cu siguranță împușcat mișelete pe la spate, iar inamicul se va feri într-o fericire de proiectile care atentează la viața-i. Uneori băieții o iau la fugă, dacă simt că nu mai fac față mult timp ispitei de a se împriștia pe podele.

Nivelele sunt destul de mari pentru a te obliga să ieși la o plimbare ca să te lămurești pe unde vine ieșirea din labirint. Există și efecte interesante de mediu precum canale cu/fără lăvă sau în care gravitația îți joacă fește. Însă până să ajungi la ele trebuie să împuști în neșire tot ce mișcă și să colectezi (tot în neșire) muniție, scuturi și arme. Ce mai, Descent curat, dar acum povestea este plăcătoare și intrigă provocă lehamite. Nu prea ne inundă fericirea la asemenea vesti, nu-i așa? Totuși nu disperați, căci se știu și ceva lucruri bune, gen...

Procesor necesar: 486 sau ceva mai bun!

Yup, fericie de cei fără de Pentium II, căci în sfârșit se pot bucura și ei de un joc dintre astea mai noi. Dacă Descent mergea pe 486, iar Gun Metal seamănă foarte mult cu jocul celor de la Interplay, care alta poate fi concluzia? Totuși, e nevoie de un P90 pentru versiunea neaccelerată, dar cu detaliu grafic la maxim. De altfel, cei de la **Mad Genius** au făcut din cehiunea asta o adevărată campanie fanatico-publicitară: „Trăiască jocurile neaccelerate, pentru gameri



neaccelerat!“ Asta poate doar pe la noi, că în Vest situația e cu totul alta...

Multiplayer-ul, drăguțul, nu lipsește nici el, ci e prezent la datorie, roz bombon, dar cu tentă spre negru. Problema principală este: care dintre prieteni și/sau colegi vor dori să joace *Gun Metal* prin rețele și Internet-uri? Nu cred că foarte mulți. Dacă totuși îl jucăți cu prietenii și/sau colegii, atenție să nu-i pierdeți.

Probabil o să intre la idei cu privire la concepția voastră asupra jocurilor pentru PC... Oricum, GM se poate lăuda în liniste că are split screen, ceea ce poate fi pasionant pentru unii. Cât despre restul (TCP/IP, LAN, Modem, Serial), toate sunt bine îngrămadite în meniu „Joacă-te în mulți”, în cazul că apar amatori de gălăceavă cu RPV-uri.

Cu toată critica adusă acestui sărmăjan joc, nu pot să ducă GM nu va fi pentru unii o experiență care durează ore în sir, zile la rând. Celor pregătiți pentru așa ceva trebuie să le atrag atenția că îi așteaptă cu brațele deschise mai mult de 40 de inamici, care pot fi contactați zi și noapte în cele 25 de nivale single-player. Pe același ton prietenesc aș mai adăuga că RPV-ul poate fi încărcat ca un pom de Crăciun înaintea fiecărei misiuni (bani sau cheaturi să aveți), că jocul e plin de arme și pasaje secrete și că ar fi foarte bine dacă gamer-ul ar umple sloturile pentru salvări că mai des. Cam acesta ar fi *Gun Metal*. Din nou atrag atenția că cel mai bun critic al unui joc este chiar gamerul care dă cu tastatura de podele când nu reușește să treacă de un nivel, e scârbit de grafic sau nu-i merg codurile. Așa că nu ezitați și, dacă vă permiteți, lansați-vă plini de incredere în căutarea frumosului și plăcutului din *Gun Metal*. (Dacă se întâmplă să găsiți ceva, anunțați-mă și pe mine.)

Notă: pozele provin din versiunea neaccelerată a jocului.

Mike

LEVEL DATA

Producător: Mad Genius
Distribuitor: Mad Genius
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: DOS

NOTA **62**

SPEARHEAD

Un mare hit în domeniul simulatoarelor de tanc, după spusele celor de la I-Magic. Să vedem dacă aşa stau lucrurile.



Nu prea ne-am bucurat de multe simulări tancistice în ultima vreme (câteva luni cel puțin). Toti pasionații de acest gen au tocit bine Armored Fist 2-ul și M1A1 Tank Platoon 2, în speranță că cineva o să aibă curajul să lanseze un top-breaker. Producătorii nu au fost se pare niciodată entuziasmati de acest tip de joc pentru că, de cele mai multe ori, pare (este) foarte plăcitor, comparativ cu simulatoarele de zbor, în rândul căror s-a înregistrat un boom. Ce mai, n-a văzut Parisul? atâtea flight-sim-uri căte au văzut gamerii în ultimele patru luni. Acum însă, I-Magic riscă și se pregătește să arunce pe piață ceea ce ei speră a fi următorul pas în domeniul tank-sim-urilor. Dar se pare că va fi mai mult decât un simplu simulator de blindate pe șenile, cu tun în față și vopsite în culorile deșertului...

Despre ce este vorba?

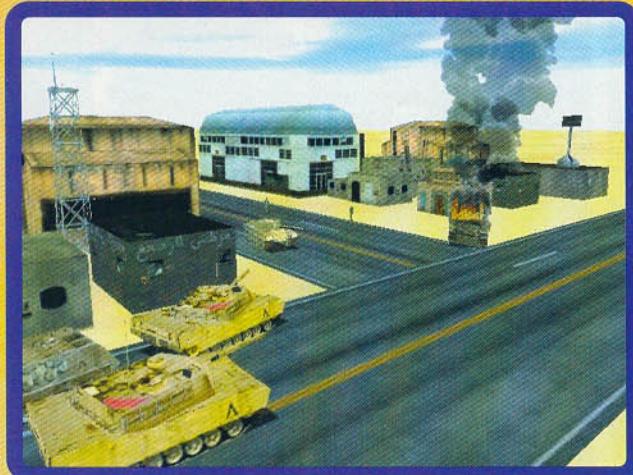
Combinarea dintre simulare și strategie stă la baza oricărui tank-sim care se respectă. E un fel de șah cu arme, plasat într-un mediu treide. Spearhead promite să combine onorabil aceste două elemente. Dar, care e prima întrebare care răsare în mintea gamerului doritor de strofocări tastaturo-mausistice, cu tendințe de joystick-izare? „Cum e GRAFICA?” Se știe faptu că până la apariția unui joc toți fanii salivânzi așteaptă nerăbdători și înghit, în cantități îngrigorător de mari, prin mișcările repetate ale pleoapelor obosite, screenshot-uri oferite de firma producătoare, ridicată pentru câteva clipe la rangul de zeu suprem al lumii



jocurilor pentru PC. Însă una este privitul și alta jucatul efectiv. Dacă puneți mânuțele pe *Spearhead*, fiți pregătiți să vedeți efecte ce lasă gameru' cu gura într-un Ooo nesigur: ploaie cu tot dichisul (trăznete și nori plimbăreți), explozii (care nu prea sunt atrăgătoare realizate), urme pe nisipul Cald al deșertului tunisian, precum și o grămadă de etc. Jocul este foarte de treabă și toleranță Direct3D, ceea ce înseamnă că existența unui accelerator 3D va face grafica să pară comestibilă, conferindu-i efecte de îndulcire a unghiurilor, cu glazură de corectare a perspectivei și o succulentă iluminare real-time. Stații, nu săriți încă! Din păcate, nu prea găsesc motive să zic „Poftă bună”. Vedeți, viața unui tanchist este destul de plăcitoare. Când trage într-un inamic, săracu' de el nu prea vede altceva decât fum și o bilă de foc undeava pe un deal. Atât! Fără efecte gen Hollywood. Și acum, lovitura de grătie (pentru ahtiații de grafică burdușită cu efecte): exact așa arată și *Spearhead*. Fără străluciri false, găteli, betele și alte podoabe. Și totuși, se poate privi la tănculeț din toate unghiurile posibile: din spate (tank chase view), din alte două puncte – din perspectiva ochitorului și a comandanțului (primul trage cu enormitatea de tun din față, celălalt cu mitraliera anti-aeriană) – și alte două viewport-uri customizabile. Efectele speciale din joc sunt minime și se rezumă la fum, foc, flăcări, ficia fostului fierar francez Fănică (he-he), praf în ochii player-ului și urme pe nisip (astea-mi plac mere cel mai mult...). Focul și foarte criticabil, aducând aminte cu brio de vremurile lui Duke3D, pentru că și foarte bidimensional. Ce-l drept, are el ceva transparență și de la distanță arată chiar bine dar când îl pulverizezi pe inamic de la o distanță de câțiva metri, și se pare că te joci pe Spectrum. E oribil! În plus, dacă chiar distringești tancul inamic de atât de aproape, veți fi loviți fix în moalele turelei de o groază de OZNLEI CG-uri (Obiecte Zburătoare Neidentificate Lansate De Explosie În Capu' Game-rului), precum și de alte șrapnele din astea.

Decorul socialo-politico-mioritico-virtual

Sper că vă mai amintiți de faptul că acțiunea din *Spearhead* are loc în Tunisia. Forțele rebele se dau de ceasul morții să



ajungă pe malul Mediteranei și asta nu ca să facă o baie și să se bucure de soare, ci ca să ocupe sărmăna țărișoară și să înceapă să-i exploateze populația deja ultraexploata și să-i răpească resursele naturale (care constau în enorme rezerve de nisip, folosit pentru fabricarea sticlei). La ce te poți aștepta să vezi într-o asemenea țară? La un teren plat, monoton, lipsit de vegetație, cu o ariditate de simț că-ți frigi mâinile pe taste. Majoritatea timpului îl veți petrece în deșert, gonind în monstrul metalic și îndeplinind misiuni după ordine venite de undeava de foarte sus. Luptele nu vor permite activități pașnice de genul culcatului pe ureche și al tăiatului frunzei la câini. Situația e desperată. Președintele Statelor Unite ale Americii (nenea că zâmbește tot timpul și rezolvă orice situație problematică cu vorba bună) a declarat că toate mijloacele diplomatice au fost epuizate și e vremea să se urce soldatu' american în vapor sau avion și să se amestece din nou în probleme internaționale. Desigur, gamerul este cel care face ca soarta răzbelenului să nu fie aceeași cu cea a conflictului din Vietnam.

Din *Spearhead* rezultă că atât Tunisia cât și armata americană nu sunt medii prea gălăgioase, adică prin boxele situate în fața player-ului n-o să iasă cine știe ce gălăgie. Nu tu ordine urlate de comandanți furioși, bărfă pe radio aproape de loc. Sunetele din mediu care ne înconjoară pe noi toți sunt înregistrate cu precizie, dar nu prea inspiră gamerul. Totuși, sunt anumite scărtături care pot fi auzite aproape tot timpul: șenilele lăsând urme pe nisip (chiar că-mi plac urmele astea...), turela făcând stânga-dreapta, motorul care nu sună ca unul de 1200 de cai putere, ci precum un camion prăpădit. Armele emit totuși sunete faine și dau feeling jocului, dar nu există, de exemplu, nici o diferență perceptibilă de sunet între situațiile în care playerul gonește pe nisip și cele în care merge pe asfalt. Asta ar fi contribuit cu adevărat la feeling.

Repede, învață să conduci un tanc

De ce? Pentru că în joc nu prea ai timp de așa ceva. Dacă nu prinzi urgent toate chichiile mașinăriei, te poți trezi că stai la masa tratativelor cu inamicul și, în loc să-i trimiți tu proiectile cu cele mai calde urări, te salută el cu mai mult de 21 de salve de tun. Și, dacă tot veni vorba de inamic, trebuie să știi că stă foarte bine la capitolul dotare: T80 din plin, Hind-uri, BMP-uri, SAM-uri și altă elemenea diabolice mașinării. Desigur, americanii aruncă și cu în luptă M1, Abrams-uri, Bradley-uri, FISTV-uri și M88-uri (dintre blindate), A-10 „Thunderbolt”-uri, Kiowa-uri și AH-64 Longbow-uri dintr-o înaripate. Câmpul de luptă e plin de soldați, vehicule, elicoptere, avioane, pe lângă depozite de combustibil și clădiri. Totuși, nu vă așteptați la cine știe ce îngheșuală. E deșert, nu centrul Bucureștiului.

La nivelul AI-ului, situația tot gri este, deși parcă inamicul și-a mai revenit din lenea care-l cuprinse în *Tank Platoon 2*. Mai ia și el inițiativa și mai nou este și foarte agresiv, adică nu prea îl mai lasă pe gamer să tragă primul.

Cam atât. *Spearhead* este, indiferent de problemele pe care le are, unul dintre cele mai „solide” tank-sim-uri de la această oră (e patru jumate aici în redacție. Poate până la cinci apare unul mai tare...). Până atunci însă, pregătiți-vă. Vremurile sunt aproape... Următorul simulator de tanc urmează să apară cândva în secolul asta. Dacă nu, trebuie să așteptăm până mileniul următor! Până atunci, nu uitați că până la opt gameri pot să joace *Spearhead* în rețea sau pe plasa internațională, iar doi pot să se dea chiar cap-în-cap prin modem.

Mike

LEVEL DATA

Producător: MÄK, Zombie
Distribuitor: Interactive Magic
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA

75

BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF

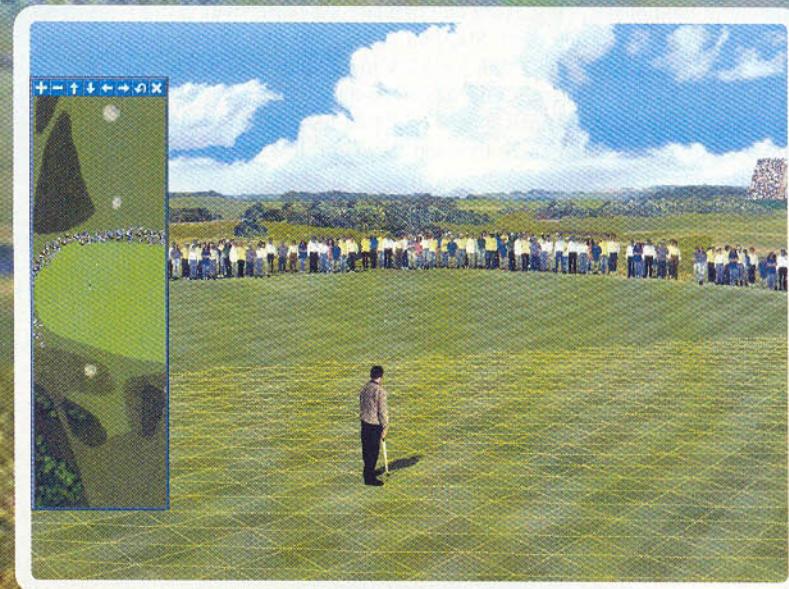
REVIEW

Dacă încă nu v-ați dat seama încă, este un joc de golf, și încă unul reușit, lansat nu cu mult timp în urmă de *I-Magic*

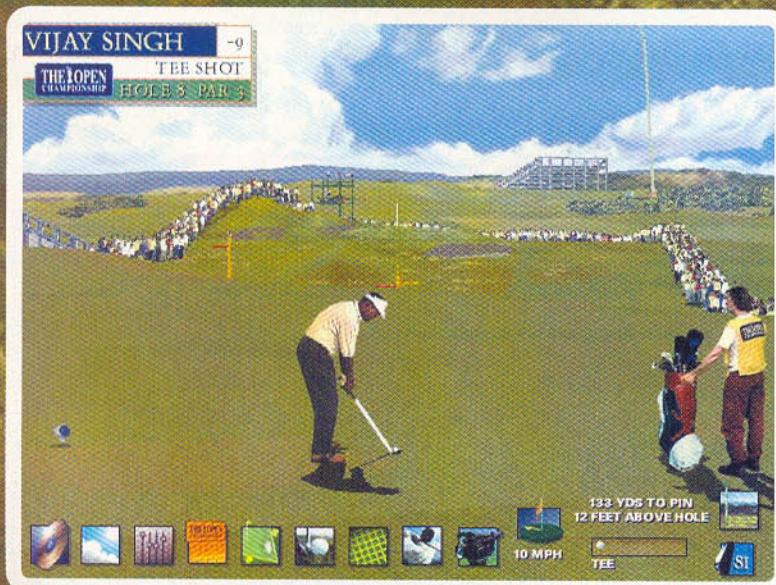
Să te arunci în lupta „cine scoate cel mai bun simulator de golf”, pe o piață atât de plină de astfel de jocuri, pare curată nebunie. Însă **Looking Glass Technologies** nu a fugit niciodată din fața unei provocări atât de palpitante. Nu numai că s-au descurcat extrem de bine cu grafica și mai ales cu legile fizicii, dar echipa care a realizat acest joc este condusă de omul care a „inventat” golful pe calculator. Rex Bradford a programat Mean 18, primul joc de golf, și a inventat „power bar”-ul care este folosit astăzi în toate jocurile de golf. Dacă punem împreună licența pentru cel mai tare turneu de golf cu licența pentru cel mai vechi turneu, presărată pe colo cu comentariile lui Jim McKay (cunoscut celor ce prind canalul ABC), obținem o rețetă pentru succes. Dar este *British Open Championship Golf* ingredientul principal al acestei rețete? Eu sunt de părere că da. Si hai să vă spun și de ce!

Ceva nou, ceva unic

Cum jocurile de golf din ultima vreme seamănă cam mult unul cu celălalt, *BOCG* s-a decis să fie unic, și în mare parte a reușit. În primul rând, ne atrage atenția imaginea jocului, de altfel partea cea mai importantă a unui simulator de golf.



Grafica din *BOCG*, ce acceptă o rezoluție de 1024x768, are adâncime, se întinde până la linia orizontului, iar peisajul și obiectele sunt foarte detaliate. Spre deosebire de celelalte simulatoare în care jucai printre tuneluri de copaci, aici **Looking Glass** a reușit să capteze atmosfera clubului St. Andrews. Sunt și efecte vizuale destul de drăguțe ce vor să evoce vremea închisă și cețoasă din Marea Britanie. Un alt efect vizual adus nou de *BOCG* este prezența spectatorilor. Simulatoare de golf au fost întotdeauna niște experiențe solitare, iar *BOCG* a schimbat asta. Multimea privește cu sufletul la gură și reacționează la fiecare lovitură. Sigur, nu sunt foarte animați, dar scot acele sunete de „ohh” și „ahh” în funcție de acuratețea loviturii. O privire de ansamblu, gen satelit, precum și alte unghiuri pot fi accesate în orice moment. În ceea ce privește controlul, precizia loviturilor e destul de bună, chiar dacă informațiile privitoare la distanță dispar înainte să apuci să le citești. Poți înti-

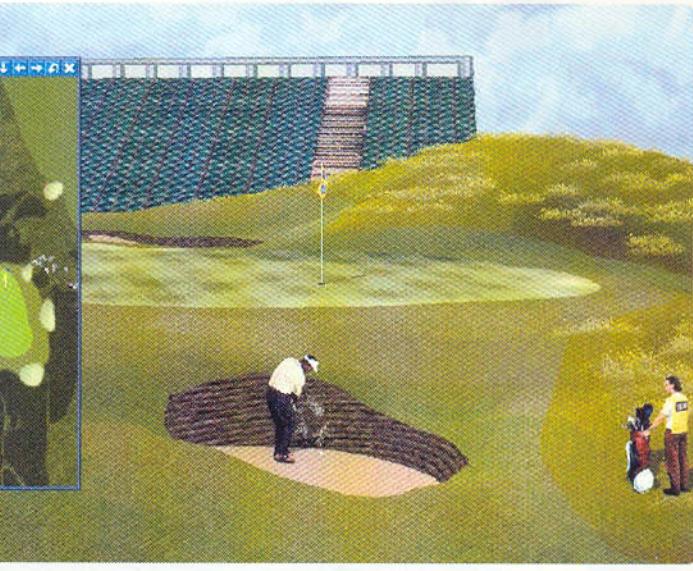


gaura din orice poziție, iar elanul necesar loviturii este obținut cu ajutorul clasicalului deja „power bar”. Dar cel mai impresionant element al jocului este shot designer-ul. În majoritatea simulatoarelor de golf ai posibilitatea de a schimba crosa sau unghiul de lovire, chiar de a modifica poziția piciorului, dar e greu să-ți dai seama cum va afecta acest lucru acuratețea loviturii. În cadrul shot design-ului din BOCG, ai la dispoziție și câteva lovituri care să te învețe măcar lucrurile de bază. Dacă, de exemplu, schimbi poziția piciorului, ai posibilitatea de a vedea cum va schimba acest lucru traiectoria mingii. Apoi, poți salva loviturile reușite pentru a le folosi mai târziu. Aceasta este cu siguranță cel mai bun shot designer pe care un joc de golf l-a avut incorporat vreodată.

La rândul lor, loviturile sunt foarte reale, băieții de la Looking Glass dovedind că au învățat fizica la școală. Din păcate, nu există jocul perfect și BOCG are parte de ușăturile lui. Interfața „elanului” are probleme mari datorate variațiilor de viteză și hopurilor, fapt ce duce la reducerea acurateții loviturilor. Să nu numai, aduce și mulți peri albi în cap, mai ales când ești pe cale să căști-gi turneul, și mai ai o lovitură de care depinde totul și... hop ai trimis mingea undeva printre spectatori. Să este păcat, având în vedere realizarea excepțională de care se bucură în rest acest joc. Să sperăm că vor apărea în viitor patch-uri ce vor rezolva această problemă.

Parca-i fi în Anglia

BOCG îți oferă o multitudine de provocări: cea mai bună lovitură, turneu, antrenament (pentru începătorii ca mine), single hole, etc. Însă punctul de atracție al British Open Championship Golf este turneul. Te înscrii pe un liderboard plin cu cele mai tari nume din lumea golfului și îți pui măiestria la bătaie. În timp ce avanzezi în turneu, poți urmări poziția ta pe grilă, mulțimea ce pălește precum și adversarii care te privesc resemnat. Comentariul este magnific, nu se repetă și este destul de interesant, cu multe informații. De la turnurile de televiziune până la lojele VIP-urilor, totul este o experiență British Open, și este poate cea mai atrăcătoare pe care o poți avea. Ca în orice simulator de golf, elementele de bază rămân trasele. În BOCG nu sunt decât două – St. Andrew și Royal Troon – dar acestea sunt două dintre cele mai tari din lume, și nu le poți juca decât aici. Sunt captivante, destul de dificile, dar nu într-atât încât să ne descurajeze, cum se întâmplă cu traseele întâlnite prin USA. British

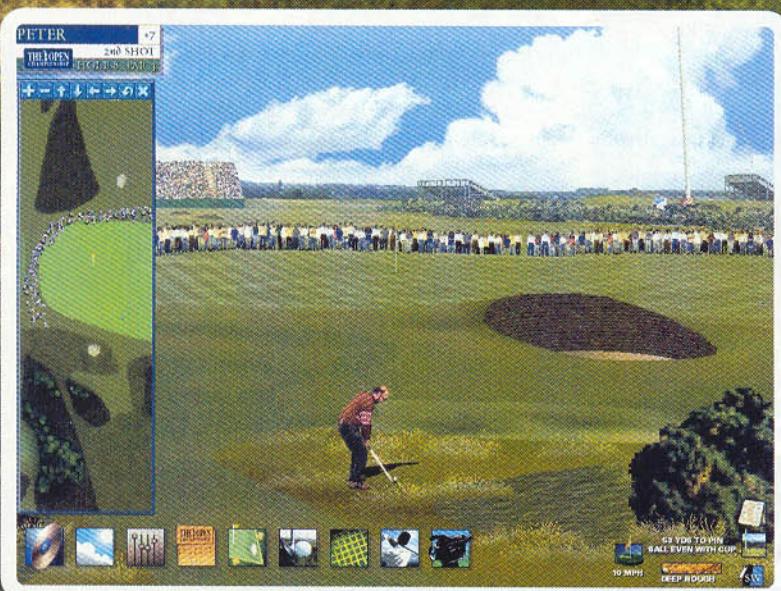


Open le surprinde exact așa cum trebuie, frumoase, cu fiecare gropă și fiecare deal modelat până la perfecțune. La începutul fiecărei „găuri” dai de un mic video, ce cuprinde informații, un pic de istorie și strategia cea mai adecvată care trebuie abordată. Să, o nouă surpriză, întotdeauna ești însoțit de un caddy, un fel de băiat de... croze, care are o mulțime de indicații prețioase și care trăiește din plin fiecare lovitură a ta. E o placere să-i privești dezamăgirea întipărită pe față la o lovitură slabă sau exuberanță pe care o afișează la una reușită. Să nu e singurul care trăiește emoția acestui turneu, mulțimea la rândul ei fiind foarte activă. Am reușit să smulg ropote de aplauze cu o „împușcătură” de 280 de yarzi, și niște exclamații foarte zgromotoase când era să introduc mingea de pe la 90 de yarzi.

Dă-i învingătorului ce e al învingătorului

British Open Championship Golf este o vizionare unică a lumii simulatoarelor de golf, care din păcate este tras în jos de mici bug-uri. Ultima și poate cea mai mare pierdere a jocului este multiplayer-ul, deși Looking Glass Technologies lucrează la această problemă. Dacă și problema de la interfața „elanului” va fi rezolvată, atunci BOCG nu va avea rival multă vreme de acum încolo. Chiar și aşa, este un joc complet ce are multe de oferit amatorilor acestui gen.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Looking Glass Technologies
Distribuitor: Interactive Magic
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

NOTA **94**

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Aud cumva o voce întrebând „Iarăși un flight-sim?”. Da! Încă unul. Dar acum putem simți cum ne fuge pământul de sub picioare, pentru că am fost mutați pe portavion, prin bunăvoiețea celor de la I-Magic. Să vedem dacă e cazul să le mulțumim sau nu...

De la F22 Raptor încoace am așteptat plin de speranțe să apară un simulator de zbor atât de realist încât să mi se întoarcă stomacul pe dos la un looping. Dar până acum aproape nimic, deși piața a fost atacată furibund de titluri care mai de care mai pompoase. Viteza cu care apăreau (și încă mai apar) aceste flight-sim-uri m-a adus la concluzia că, dacă o mai țin mult timp așa, o să ne trezim că raportul dintre numărul de simulatoare apărute și numărul zilelor este 1/1, adică un flight sim pe zi. E drept, exagerez, dar nu cu mult. În fine, când mi-a picat în mâini subiectul articolului de față, am fost de-a dreptul emționat până în vârful terminațiilor nervoase. Am apucat un joystick și l-am înfipt atât de convingător în placă de sunet că s-a cutremurat redacția. Ideea jocului era bestială (în opinia mea de flight-simmer înrăit): un simulator în care aterizezi/decolezi doar pe/de pe portavion. Nici titlul nu s-a lăsat mai prejos și m-a impresionat cu o combinație de litere și cifre de am crezut că o să rămân fără pupile gustative când am încercat să-o pronunț. În plus, am luat doze serioase de poze de pe Internet și eram convins că am descoperit...

Flight-sim-ul anului?

Nu prea. Adică mai deloc. Dar s-o luăm pe îndelete... Orice joc are părți bune și părți rele (complicat până aici?) Dacă primele sunt mai multe, jocul e de la OK în sus. Dacă nu... În fine, trecând în revistă părțile bune, am ajuns la concluzia că nu se prea înghesue. Printre puținele elemente de atraktivitate se numără și interfața meniului principal, care e gen first person. Te plimbi de colo colo, ba pe la simulator, ba pe portavion. Asta contribuie la feeling. Bine ar fi dacă la același feeling ar contribui și celelalte părți „neimportante”: grafică, sunet, controale etc.

Dezamăgirile vin cu duiumul. În primul rând grafica, în al



doilea rând grafica și în al treilea rând... grafica. Misiunile au loc cu începere de pe portavion, ceea ce este foarte cool, dar realizarea este ZERO. Foarte urât arată apa din jurul portavionului! De fapt nu foarte urât, ci nemaipomenit de urât (cu sau fără fx-uri 3D). E de o culoare monoton crescător-descrescătoare (adică are și aşa-zise valuri). În realitate, valurile cu pricina nu seamănă deloc cu ceea ce vor ele să fie, ci mai mult cu un bug grafic, doar că sunt perfect rotunde. Avionul în sine arată destul de bine dacă stai să-l compari cu dezastrul din jurul lui. Nu există cer, doar o ceată groasă de s-o tai cu iF/A-18-le. De asemenea, este recomandabil ca nu cumva să vă izbiți în portavion, căci ceea ce vor vedea ochii domniilor voastre vă va întrista mai mult decât priveliștea decolării (care oricum e dezastruoasă). Cât despre misiunile noptatice, acestea oferă din plin un sentiment de groază de nedescris pentru că e **beznă absolută**.. Luminile de pe portavion devin vizibile de la aproximativ 0.1 kilometri (dacă nu mai puțin). Probabil trebuie să aprinzi farurile și să bagi faza mare... Pe radar nu e sfătuibil să te orientezi, pentru că ai sănse să nimerești într-un stâlp. Se poate că unii să se descurce și așa, dar în general mie îmi place să văd pe unde merg. Pe lângă asta, avionul nu are nici un fel de lumini de avertisment. Să zicem că asta e o măsură necesară stealth-izării avionului, da' la ce-i bun stealth-ul ăsta dacă la aterizare playerul își apucă wingman-ul de o aripioară și încep amândoi să danseze. și încă un lucru: înțeleg să nu existe lumini pe avion când acesta survolează teritoriul inamic, dar de ce nu i se aprind becurile când intră în spațiul aerian aliaț?

Viteza jocului este sub orice critică, chiar și pe 3DFx. Probabil e nevoie de o ciudătenie gen Pentium II/Voodoo 2 pentru a avea un zbor fluent (spun „zbor” ca să se stie că vorbesc despre un flight-sim și nu despre cine stie ce altceva).

Controlul torturii

Să le mulțumim celor de la I-Magic pentru binele pe care ni



I-au făcut când s-au gândit să permită redefinirea tastelor, pentru că cele originale sunt numai bune pentru înnodarea veșnică a degetelor. De exemplu, pornirea motoarelor se face apăsând CTRL+R (pentru motorul drept) și CTRL+L (pentru cel strâmb.. stâng). Toate bune și frumoase. Și când te gândești că în EF2000 erau îndeajuns! Comparativ, EF2000 stă ceva mai bine, pentru playerul care nu este și un dactilograf desăvârșit, care apasă tastele fără să se uite deloc la ele și, în același timp, să țină avionul în frâu cu joystick-ul. Sigur, nu sunt mulți capabili de o asemenea performanță.

Când privim în direcția evenimentelor din joc și scrutăm cu atenție orizontul modului în care se joacă *iF/A-18E Carrier Strike Fighter*... nu vedem nimic. Sunt totuși unele găselinje interesante, cum ar fi cațapulta de pe portavion, care eliberează playerul spre o lume albastră, mai bună. Wingmenii sunt în număr de patru și, din fericire, nu prea au obiceiul să dea cu avionul de pământ (ca în multe alte simulatoare). În rest, jocul vine cu deja banalele scenarii, teatre de operațiuni (situate prin zonele binecunoscute din Asia Mică și Centrală, Golful Persic etc.), misiuni de unul singur și în mulți, simulator etc.

La sunet stăm rău, da' rău de tot. Groaznic, aş putea spune. Singurul lucru cool este pălăvrăgeala cu turnul de control. Este și ceva muzică în fundal, dar trebuie să ai ceva imaginație. Restul sunetelor sună așa, să nu zici că nu e gălăgie în joc. Se aude foarte des „Altitude Low” sau „Pull Up! Pull Up!”. Normal, pentru că diferența dintre cer și pământ, mai ales noaptea, este foarte discutabilă. Dar despre asta am discutat la secțiunea „Grafică”.

Problema celor mulți

Există, după cum spusei mai devreme, și suport multiplayer. Sincer să fiu, mă gândesc că mai bine n-ar fi existat, iar oamenii care s-au chinuit să programeze suportul pentru multiplayer să fi ajutat cumva la grafică și sunet. Pe scurt și în linii mari, *iF/A-18E Carrier Strike Fighter* nu prea merită atenție nici în single player, ce să mai vorbesc de multiplayer.

Și acum, să însumăm: grafică - nu prea, sunete - nici atât, gameplay - aproape zero, multiplayer - inutil. Cu alte cuvinte, dezastru în toată puterea cuvântului. Este cu mult mai prost decât simulatoarele de calitate medie. În plus, amintește de reputația

nu prea superbă a **Interactive Magic**-ului în domeniul simulatoarelor de zbor. Poate își amintește cineva de *iF-22*, care nu numai că nu a plăcut nimănui, dar parcă lumea gamerilor l-a uitat înainte să apară. În epocă actuală, dominată de titluri răsunătoare precum *F22 ADF*, *Jané's F15*, *F16 Fighting Falcon* și *Jet Fighter: Full Burn* (ultimul este de preferat dacă doriți să decolați de pe portavioane). Nu e super, dar e mult mai bun decât *iF/A-18E Carrier Strike Fighter*. Așadar, e nevoie de mult mai mult decât ceva de genul simulatorului în discuție pentru a impresiona cât de puțin comunitatea gamerilor, care pare hotărâtă să anihileze orice titlu care șchioapătă. Și, gândiți-vă, problema *iF/A-18E*-ului nu e că șchioapătă, ci că nu are deloc picioare.

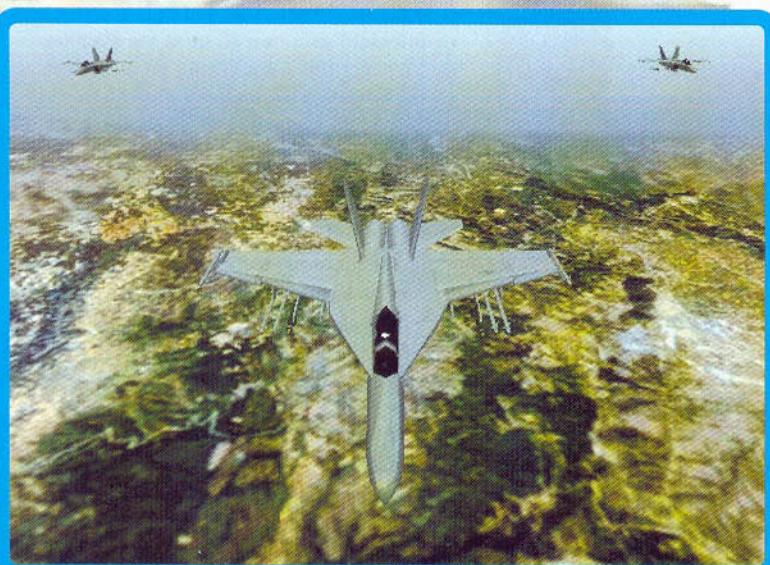
Cam atât... Păcat de idee, de munca depusă, de entuziasm, de pregătiri, de banii băgați în publicitate. Cine știe, poate data viitoare când vom vrea să decolăm de pe portavion, o să avem și impresia că avem un simulator de zbor în fața ochilor.

Mike

LEVEL DATA

Producător: **IMagic Labs**
Distribuitor: **Interactive Magic**
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA **32**

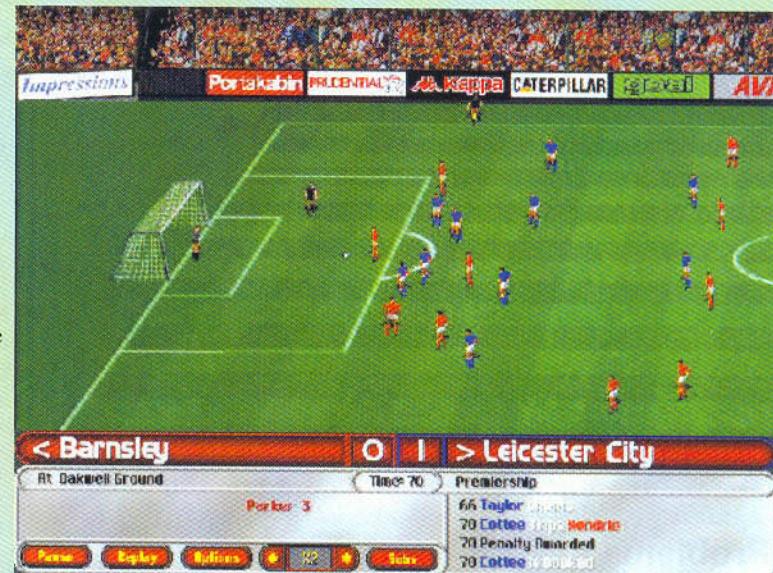


ULTIMATE SOCCER MANAGER '98

TM

Te-ai întrebat vreodată de ce este atât de ridicată rata infarcturilor în rândul antrenorilor? Acum ai ocazia să află răspunsul pe pielea ta.

În vremurile îndepărtate, când încă mai butonam la un Spectrum, existau două jocuri care mi-au atras atenția. Unul era Gary Lineker, în care schimbai jucători slabii cu jucători buni și tineri, iar celălalt se numea Footballer of the Year, în care erai un jucător ce trebuia să asculte fără să crăcnească de indicațiile antrenorului și care schimba echipele ca pe cămăși. Aceste jocuri au constituit primii pași în domeniul simulațiilor de management al fotbalului. Dar era Spectrumul a apus de mult, locul său fiind luat de mult mai performantele PC-uri. Și odată cu ele au apărut o nouă generație de simulații de management, unul mai complex decât celălalt. A fost Bundesliga Manager, Premier Manager, iar apoi mult mai titratul Championship Manager, fiecare dintre ele fiind continuare cu varianta a doua sau cu cea '98. Undeva printre toate acestea Sierra a strecut umil și jocul său *Ultimate Soccer Manager*. În urma succesului obținut, au venit imediat cu *Ultimate Soccer Manager 2*, iar acum *Ultimate Soccer Manager '98*. *Ultimate Soccer Manager 2* nu a fost un joc rău, dar avea atâta bug-uri încât am renunțat repede la el. Am așteptat cu nerăbdare această nouă variantă. *Ultimate Soccer Manager* și-a luat liniștit locul pe hard-ul meu, chiar lângă Premier Manager '98 care îmi mâncă timpul până acum. Va reuși oare *Ultimate Soccer Manager '98* să doboare supremația deținută de Premier Manager '98? Păi, hai să vedem!

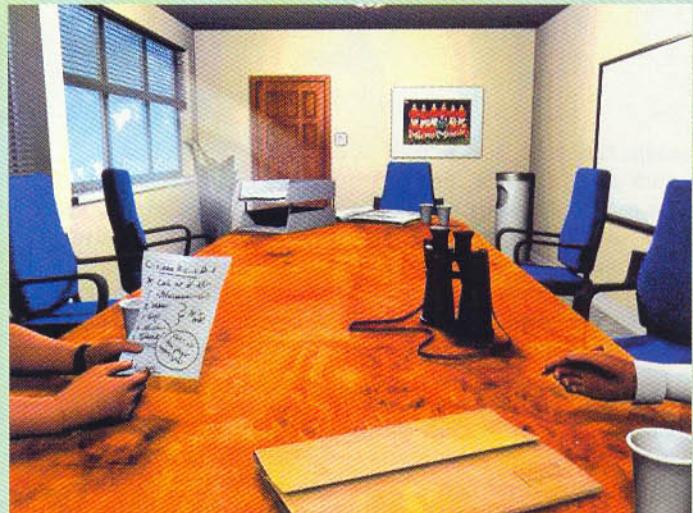


Febra fotbalului

Începutul cu încetul ecurile Campionatului Mondial încep să se stingă, dar fotbalul continuă să ne măñânce timpul. Au început campionatele, cupele europene și, nu peste mult timp, chiar preliminările Campionatului European. Adi Ilie, Zidane, Ronaldo sunt gata să intre din nou în focul luptei. Cum ar fi oare să poți conduce de pe bancă o echipă cu astfel de vedete? Acesta a fost imboldul care m-a făcut să joc Premier Manager '98, și tot el m-a făcut să instalez cei 60 Mb ai *Ultimate Soccer Manager '98*. Jocul seamănă atât de mult cu un upgrade *Ultimate Soccer Manager 2* încât și producătorii amintesc acest lucru la sfărșitul manualului în secțiunea „What's New?”. Și cum scopul acestui review este tocmai prezentarea elementelor noi, e timpul să mă apuc de treabă. Prima schimbare majoră pe care gamerul o va observa este includerea a 6 ligi – Anglia, Franța, Germania, Spania, Italia și Scoția. Cool, nu-i aşa? Ai visat vreodată să antrenzi Manchester United sau Juventus, Exeter City sau Montrose? Acum ai această sansă. Un alt lucru deosebit este faptul că poți privi meciurile, într-o grafică izometrică de bună calitate. Gata! S-a terminat



cu zilele când ne holbam la un munte de cifre încercând să ne dăm seama cât de bine se comportă jucătorii noștri, acum îi poți vedea efectiv la lucru. În esență, aceasta duce la o abordare mult mai realistă a muncii pe care o depui, dar din păcate și computerul are limitele sale, astfel încât meciurile nu arată deloc ca cele jucate în realitate. Față de predecesorul său, USM2, acum doar o treime a terenului este vizibilă, ceea ce înseamnă că jucătorii și mingea sunt implicit mai mari. S-a rezolvat și unul dintre cele mai mari bug-uri, și anume mingea nu mai dispare acum imediat ce a depășit vreuna dintre tușe. Pe de altă parte alte probleme au rămas încă nerezolvate. Nici în *USM98* nu poți schimba tactica în timpul jocului, trebuind pentru aceasta să aștepți o întrerupere a meciului. La sfârșitul fiecărei reprise, în dreptul jucătorilor va apărea un procentaj ce va indica performanțele lor în meciul respectiv, ajutându-te să iezi deciziile cele mai bune. Viteza jocului poate fi reglată, și există și un buton de „pause” în cazul în care, cum se și întâmplă de obicei în asemenea ocazii, mămica are nevoie de tine tocmai atunci. Ca și în USM2, în teren jucătorii pot fi identificați ori după număr, ori după nume, dar nu ai cum să faci să apară acest lucru doar la jucătorul care are posesia mingii ceea ce ar fi fost cu mult mai bine (așa cum este în *Premier Manager*). Ce-ar mai fi de spus în legătură cu meciurile? Ah! Comentariile din *USM98* nu sunt deloc slabe, deși uneori sunt spuse cu întârziere sau sună un pic stupidă. Ca atunci când strigă „he MUST score!”, iar jucăto-



tricou sau bilet în parte, poți decide câte locuri în pioare sau pe scaune să aibă stadionul, și chiar câte locuri pentru oficialități. Mai poți obține împrumuturi și contracte de sponsorizare. Față de USM2 munca de manager e un pic mai ușoară, lucrezi cu o singură bancă, valoarea jucătorilor nu mai fluctuează așa de rapid, iar inflația nu mai este nici ea mare. Pe scurt, dacă îți place managementul, acesta este jocul pe care îl aștepți.

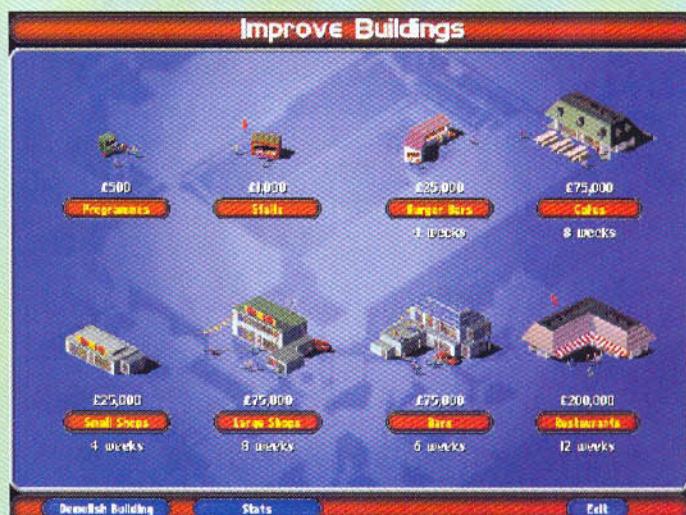
Antrenarea echipei este la rândul ei extrem de detaliată. La antrenamente poți face un program pentru fiecare zi a fiecărei săptămâni, poți angaja specialiști pentru antrenamente individuale, și poți chiar să plătești vacanțele binemeritate ale sportivilor tăi. Mici îmbunătățiri ale interfeței te ajută să te descurci mai ușor prin multitudinea de screen-uri ale antrenamentelor. Editorul de tactică, atât de apreciat în USM2, este întâlnit și aici, dar mult îmbunătățit. Pentru cei care nu au jucat USM2, acest editor vă permite să creați tactici ce vor fi folosite în anumite situații ale jocului. De exemplu, pentru o lovitură liberă din apropierea carului, un pic lateral dreapta, jucătorii tăi se vor antrena pe anumite scheme create de tine și apoi le vor executa în meci. Să vezi cum te vei simți când vor înscrie dintr-o astfel de poziție. În timpul jocului poți selecta tactici de echipă dar poți da și indicații individuale, precum să ceri unui jucător să joace mai mult pe dreapta sau să marcheze mai strâns un adversar. Poți alege un jucător care să execute cornerele sau loviturile libere din meci, poți alege chiar și un căpitan de echipă, și un jucător care să execute... penalty-urile. Și poți încuraja puțin jucătorii cu mici bonusuri în caz de victorie. Întorcându-ne puțin la partea de management, directorul clubului îți va fixa anumite obiective înainte de campionat și de fiecare meci. S-ar putea ca ei să-ți ceră să termini campionatul în prima jumătate a clasamentului sau vei fi concediat, ori înainte de meci poți primi un fax ce-ți va cere să scoți un egal chiar dacă este aproape imposibil. Pentru a-ți da o idee despre ceea ce ai realizat jocul îți oferă o mulțime de informații despre starea de spirit a fanilor,



ru se află undeva în dreptul cornerului, sau „great tackle” atunci când jucătorul pur și simplu a pasat greșit. O altă slăbiciune a comentariului este în momentul schimbărilor: dacă efectuezi două în același timp nu va fi anunțată decât prima. La lucrurile bune trebuie amintit faptul că acel domn comentator cunoaște numele jucătorilor, și îi strigă pe nume în timpul meciului. În ceea ce privește grafica, *USM98* arată destul de bine, dacă accepți limitele sale. Jucătorii au toti aceleasi mișcări, și arată un pic ciudat atunci când aleargă în diagonală. Încă un lucru pe care vreau să-l amintesc este faptul că am văzut goluri înscrise din aproape orice poziție și aproape orice tip de execuție, inclusiv foarfeci, loburi sau volee, dar nu am văzut încă un gol înscris cu capul. Jucătorul zbură pe aripă doar pentru a șuta dintr-un unghi practic egal cu zero în loc să centreze în careu. Alte bug-uri mai găsim în regulamentul de joc. Am văzut pase la portar ce nu au fost sancționate sau loviturile libere directe... din careu. Bine măcar că la offside-uri se comportă mai bine decât în trecut.

Nou sau vechi?

Modul de prezentare al meciurilor este locul unde se întâlnesc cele mai mari schimbări. În rest, *USM98* este foarte asemănător cu USM2. Începutul unui nou joc îți permite să alegi gradul de dificultate al jocului, ceea ce se va observa doar în cash-ul cu care începi, și poți alege între coaching mode și manager mode. Poți controla absolut tot ceea ce ține de finanțele echipei tale, de la numărul de standuri cu burgeri până la prețul fiecărui burger,



situată financiară, cum se simt jucătorii, etc. Aici am însă o critică aspră, deși ți-ai atins obiectivele te poți trezi concediat doar pentru că o scurtă perioadă de timp lucrurile nu au fost prea roze. Așa că vă sfătuiesc să dezactivați Autosave-ul și să salvați regulat în cel puțin cinci sloturi, asta dacă dorii să conduceți aceeași echipă pentru toată viața. *USM98* păstrează toate elementele amuzante din *USM2*, precum posibilitatea de a muta echipele sau managerii lor, și sancțiunile ce decurg dacă astfel de fapte sunt descoperite. Ziarul cu cele mai tari știri repare alături de un caietel în care să-ți notezi știrile care te interesează. Comunicarea cu directorul și cu celelalte echipe este realizată printr-un sistem de telefoane și e-mail-uri bine puse la punct. *USM98* îți dă senzația că TU conduci cu adevărat o echipă de fotbal, și faptul că poți fi intervievat din când în când de ziare este ceva cool de tot.

Transferurile... un deliciu

Multe din cele ce v-am spus par lucruri vechi pentru cei ce au jucat *USM2*. Dar iată că *USM98* vine și cu noutăți, dintre care cel mai delicios este sistemul de transferuri. Prima modificare care vă va sări în ochi este lipsa sutelor de screen-uri care erau necesare pentru realizarea unui transfer în jocurile anterioare. Acum totul se rezolvă în „transfer menu”. Meniu-ul de search este foarte detaliat permitându-ți să-ți cauți jucătorul de vis, după mai multe categorii. Însă cel mai impresionant e modul în care se realizează efectiv transferurile. Acestea durează săptămâni întregi. Mai întâi ieși legătura cu clubul, apoi cu jucătorul sau agentul lui, și fiecare are nevoie de timp pentru a studia oferta și a-ți da un răspuns. Răspunsurile constituie la rândul lor un motiv de distracție: încearcă să-l cumperi pe Ryan Giggs pentru o echipă de liga a treia și răspunsul poate fi chiar o insultă. Contractele jucătorilor merg până la cel mai mic detaliu, inclusiv o mulțime de bonusuri și clauze. De exemplu poți cere să plătești jucătorului doar o parte din suma de transfer, iar restul după ce a efectuat un număr de meciuri cu echipa, astă în cazul în care

Player Search

Cash £20,652,410

Sort By Value Division 2 Scout Suggests Skills Reset

Goalkeepers All Contracts Age From 16 To 40

English League Reserves Value From 0 To 15000000

All Leagues

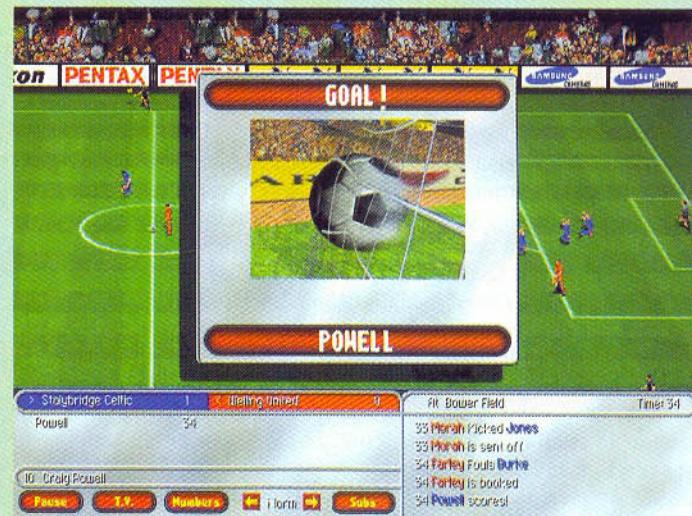
English League French League German League Italian League Scottish League Spanish League Other Leagues

Players

Andy Lowe Daniel Naisbitt Andy Leaning Tony Parks Shane Higgs Andy Avery Kevin Blackwell George Dixon Bruce Grobbelaar Phil Kite Kelham O'Hanlon Nigel Spink Chris Woods

Club	Age	Pos	Contract	Nationality	Wages	Valuation
Bristol City	34	G	28 Mths	English	780	30K
Weymouth Wonders	31	G	27 Mths	English	220	29K
Millwall	20	G	10 Mths	English	160	26K
Preston North End	19	G	24 Mths	English	150	19K
Blackpool	18	G	23 Mths	English	130	18K
Grimsby Town	18	G	29 Mths	English	130	18K
Walsall	17	G	38 Mths	English	96	15K
Chesterfield	34	G	23 Mths	English	340	14K
Blackpool	34	G	30 Mths	English	330	14K
Bristol Rovers	20	G	16 Mths	English	160	11K
Plymouth Argyle	19	G	32 Mths	English	150	10K
Plymouth Argyle	38	G	49 Mths	English	200	10K
Carlisle United	19	G	27 Mths	English	150	10K
Oldham Athletic	39	G	28 Mths	South Afric	850	10K
Bristol Rovers	34	G	27 Mths	English	200	10K
Preston North End	35	G	46 Mths	Irish	240	10K
Millwall	38	G	31 Mths	English	760	10K
Burnley	37	G	25 Mths	English	340	10K

Buy Loan View Shortlist Stats * Exit



stai mai prost cu finanțele. Rezervele tale vor juca și ele, iar performanțele lor sunt și ele trecute, astfel încât poți alege întotdeauna cel mai bun 11. și nu lipsește nici echipa de juniori de unde vei culege vedetele de mâine. Fiecare jucător are niște previziuni, adică ți se arată cam în ce direcție merge cariera lui, poți forma ușor o idee despre ceea ce poate el face.

Rezultatele meciurilor sunt destul de realiste, deși se mai întâmplă ca având o echipă de superstaruri să pierzi în fața unor echipe mult mai slab cotate. În multiplayer, 8 manageri își pot testa calitățile, într-un joc gen turn-based, fiecare dintre ei având posibilitatea de a-și suspenda activitatea și a lăsa calculatorul să se ocupe de echipa lui până când dorește să se rein-toarcă la joc.

Deci, este *USM98* suficient de puternic pentru a rezista în topuri?

La ora actuală nu pot da un pronostic precis, cert este că eu încă îl joc, și am reușit să recrutez și vreo doi amici pentru un multiplayer. Îmi pare rău pentru micile erori stupide care încă mai apar în joc. La urma urmelor, când ești condus cu 1-0 și în min.89 atacantul tău este faultat în careu, este o imagine demnă de o dramă, dar faptul că în loc de un penalty obții doar o lovitură liberă directă din careu te poate trimite în brațele agoniei. Dar cu toate aceste mici probleme *USM98* este un joc reușit care are multe de oferit. În sfârșit *Sierra* a scos ceva cu adevărat valoros.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Sierra
Distribuitor: Sierra
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 90

Final Fantasy VII

Cel mai tare RPG de pe console reușește să facă primii pași și pe PC-uri

Iată un reușit transfer consolă/computer, unde cel mai popular producător de jocuri dedicate consolelor adaptează marele său hit și pentru calculatoare. Acest lucru s-a mai încercat de multe ori până acum, în frunte cu Resident Evil care a adus la rândul său un munte de verzi firmei producătoare. Jocul celor de la Squaresoft, *Final Fantasy VII*, apare pe PC-uri cu toate elementele de pe console intacte: un fundal low-resolution, interfață ce nu necesită mouse, posibilitatea de a salva doar în puncte determinate și acele personaje simpatici cu ochi mari și coafuri ciudate. Vine, de asemenea, cu toate calitățile sale: o intrigă bine definită, grafică 3D superbă și un design deosebit.

Cea mai mare parte a laudelor versiunii pentru PlayStation s-au datorat poveștii jocului, care este într-adevăr impresionantă, filtrată prin sufletul și sentimentele adolescenților, o adevărată melodramă. Fiecare cuvânt, fiecare frază înseamnă enorm pentru fiecare personaj, de vreme ce le descriu neliniștea interioară. Bine măcar că

sunt doar text și recitaluri ale unor actori

înseamnă enorm pentru fiecare personaj, de vreme ce le descriu neliniștea interioară. Bine măcar că

Cloud Strife

slabi care ar fi coborât jocul la nivelul lui Resident Evil. Oricum, în contextul povestirii, al decorului și al intrigii, dialogurile simple, purtate de aceste personaje amuzante, fac minuni.

O poveste frumoasă și complexă

Spre deosebire de majoritatea jocurilor RPG, povestea din *Final Fantasy VII* nu este a unui singur personaj ce luptă pentru salvarea omenirii ci, ca și în *Betrayal at Krondor*, sunt o mulțime de personaje centrale (pe care nu trebuie să le controlezi tu neapărat), plus un număr impresionant de camarași de arme ce te vor ajuta. Ca și în cazul seriei Ultima, călătoriile se fac pe două planuri – prin oraș sau pe hartă. Dacă designerii jocului *Ultima Ascension* au renunțat la clasica echipă de personaje a RPG-urilor deoarece nu au reușit să le reprezinte cum trebuie în 3D, *Final*



Aeris Gainsborough

Fantasy VII a rezolvat această problemă prin reprezentarea grupului printr-un singur personaj. Arată un pic ciudat – personajele practic intră unul în celălalt – dar... funcționează.

Personajul principal este Cloud, un mercenar care este un Tânăr confuz și cu o coafură cam „tupoasă”. El este angajat de un grup intitulat Avalanche, o trupă de gherilă ce intenționează să distrugă imensa corporație Shinra Inc. Povestea începe în orașul Midgar, după care se dezvoltă rapid și cuprinde întreaga planetă cu o mulțime de alte mici povestioare. Până la sfârșitul jocului vei întâlni o mulțime de personaje, fiecare cu propria lui poveste care îl integrează perfect în atmosfera jocului. Cele mai importante momente ale jocului sunt prezentate în niște filmulete 3D destul de frumoase, dar, din păcate, în varianta PC prezentarea acestor efecte vizuale este slabă, răpind mult din frumusețea lor. Muzica se repetă din păcate prea des, iar uneori, când ar trebui să fie ceva

mai subtilă, urlă de-ți sparge timpanele. Și, ca rețeta să fie completă, este MIDI în loc să fie digitală, și datorită variației imense de implemente MIDI pe care le are fiecare sound card în parte, e de preferat să instalați driver-ul XG-MIDI inclus pe CD-ul jocului (el va transforma fișierele MIDI în sample-uri digitale făcând jocul să sună exact așa cum cei de la Squaresoft au vrut). Ca orice joc ce se bazează pe o poveste, acțiunea se „îtărăște” din greu, devenind din ce în ce mai palpitană odată cu apropierea sfârșitului. Jocul nu este foarte

greu și este structurat ca o poveste linieră, cu mici secvențe ce pot fi sărite. Cu toate acestea, odată terminat, dorința de a-l juca din nou și a vedea ce mai



Vincent Valentine



Barret Wallace

Personajele principale

Cloud Strife

La 21 de ani, Cloud duce o viață de mercenar. Ca fost membru al trupelor speciale ale Shinra, cunoscute sub numele de **SOLDIER**, cunoștințele sale în arta militară sunt foarte căutate pe piață. El se alătură grupului rebel Avalanche pentru primul lor atac asupra unuia dintre uriașele reacțoare Mako ale companiei Shinra. Povestea din *Final Fantasy VII* se învârte în jurul lui Cloud, și în cea mai mare parte prezența lui în grup este obligatorie, deoarece joacă un rol important în toate acțiunile. De-a lungul jocului, Cloud se dovedește a fi o achiziție importantă, forța uriașei sale săbii fiind de neegalat.

Barret Wallace

Barret, în vîrstă de 35 de ani, este liderul trupei rebelle intitulată Avalanche. El conduce echipa ce va distrugă reacțoarele Mako și va salva planetă. Deși este dedicat trup și suflet grupului său, desocri regreță faptul că trebuie să-și lasă fetița, Marlene, în grija altora. Motivele ce l-au determinat să lupte sunt neclare, dar se pare că Shinra are cumva legătura cu moartea soției lui. Deși nu pare, Barret este cel mai complet luptător. Spre deosebire de ceilalți, el este echipat cu armament long-range, ceea ce este de multe ori un avantaj. E bine ca Barret să fie ținut un pic mai în spate, de unde poate trimite salve devastatoare fără să fie atins puternic.

Tifa Lockhart

Tifa și Cloud sunt prieteni buni din copilărie, dar s-au despărțit atunci când Cloud a părăsit locul natal, Nibelheim, pentru a se angaja la **SOLDIER**. Când părinții ei au murit, Tifa a părăsit la rândul ei Nibelheim și s-a îndreptat către Midgar. La scurt timp după ce și-a deschis barul, Tifa's Seventh Heaven, se întâlnește cu Barret și se alătură grupului său de rebeli. Misiunea ei cea mai importantă este de a-l convinge pe Cloud să rămână alături de Avalanche și după încheierea primei misiuni. În timpul luptei, Tifa lasă pumnul să vorbească în locul ei. Deși loviturile ei sunt mai slabe decât cele ale lui Cloud sau Barret, Tifa se evidențiază prin „limit-break”. Dacă pe rulă prinzi **YEAH**, atunci loviturile ei sunt devastatoare. Tifa e un luptător de linia întâi, dar nu este indicat să fie folosită în luptele împotriva boss-ilor.

Aeris Gainsborough

O frumoasă tânără de 22 de ani, Aeris este o rază de lumină într-un oraș cuprins de întuneric. În timp ce vindea flori în apropierea primei ținte a grupului Avalanche, o întâlnire întâmplătoare cu Cloud îi va schimba definitiv viața. Datorită trecutului ei misterios, Shinra a urmărit-o toată viața. Acum ea trebuie să lupte împotriva celor ce vor să o captureze și care vor să distrugă ceea ce ea iubește mai mult pe lume. Aeris este personajul din *Final Fantasy VII* cel mai apropiat de un magician. Atacurile ei fizice sunt foarte slabe, dar cunoștințele ei în mânăuirea Materiei sunt de neegalat. Cel mai indicat este să o folosești în linia a două, echipată până-n dinți cu Materie. Las-o să-și folosească forțele pentru expediție salve magice către inamici, în timp ce colegii ei se ocupă de atacurile corp la corp.

Red XIII

Deși aspectul și blana sa roșcată lasă impresia că ar fi un animal sălbatic, inteligența lui Red XIII este cu mult deasupra celei umane. Nu se știe nimic despre originile lui Red XIII. El

este ținut captiv în laboratoarele Shinra și obligat să participe la experimentele lor ciudate. Red XIII este un luptător redutabil atât corp la corp cât și în confruntările magice. Dinții și ghearele sale ascuțite sunt arme redutabile în lupta de aproape, cu toate că acest lucru îi limitează aria de acțiune, obligându-l să ia loc în linia întâi. Red XIII se descurcă foarte bine și cu magiile atunci când este echipat cu Materie. Folosește-i din plin forță fizică și inteligență, și nu vei regretă.

Cid Highwind

Cid este un pilot și mecanic expert, al cărui vis este ca într-o zi să devină primul om în spațiu. Visul lui era să se realizeze, dar a abandonat lansarea pentru a salva pe unul din membrii echipei lui. Acum își petrece timpul reparând racheta lui, cu speranța că Shinra va reîncepe programul spațial oferindu-i o nouă șansă de a-și atinge visul. Cu lancea la indemână, Cid este întotdeauna pregătit de luptă. Tehnica sa de luptă este destul de avansată și va fi folosită de-a lungul jocului. Atacurile sale **LIMIT** sunt deosebit de eficiente împotriva hoardelor ce vor să stăpânească planetă. Atenție la caracteristicile medii ale lui Cid, lucru ce va fi util sau nu, în funcție de echipare.

Cait Sith

Chiar dacă abilitatea lui Caith Sith de a prevedea viitorul nu te va impresiona, calitățile sale combative nu trebuie ratate. Te vei întâlni pentru prima dată cu acest ciudat personaj atunci când ajungi la Golden Saucer. Caith Sith se va alătura imediat grupului din curiozitate, pentru a vedea dacă premonițiile sale sunt adevărate. Caith Sith nu este cine știe ce luptător, dar amicul său poate lansa atacuri fizice deosebit de puternice. Punctul forte al lui sunt atacurile **LIMIT**. Deși imprevizibile, ele fac ravagii chiar și la nivele inferioare. Trupul imens al lui Caith Sith poate primi multe lovitură, așa că ține-l în linia întâi, dacă nu l-ai îndesat cu Materie.

Yuffie Kisaragi

Această tânără ninja de numai 16 ani și-a pierdut cea mai mare parte a timpului în călătorii inutile, astă până a întărit grupul lui Cloud. Deși la început nu vroia, ea se va alătura grupului chiar dacă numai temporar. Inteligența ei și calitățile de ninja îmbinate cu egoismul pot face din ea un aliat puternic sau o belea. Yuffie nu este cel mai puternic membru al grupului tău, dar **Limit Break-urile** ei sunt foarte puternice. Deasemenea, dotarea ei îi permite să atace liniștită de la distanță. Așa că ține-o în linia a două și echipează-o și cu ceva Materie. Chiar dacă acest lucru va scădea din forță atacurilor ei, măcar va fi în siguranță.

Vincent Valentine

Dacă e să vorbim de o prezență misterioasă, atunci Vincent va aduce flori și pe spinarea celui mai dur. Chiar dacă arată ca unul dintre băieții răi, un suflet bun se ascunde în spatele acestui măști. Mizeria în care trăiește Vincent este un alt exemplu cloacă al experimentelor dubioase executate de Shinra. Oricum, Vincent ascunde mult mai multe decât această experiență nefericită. Vincent este un luptător foarte puternic, asemănător lui Barret. Si se descurcă foarte bine și cu Materie atunci când atacă din linia a două. Atacurile sale sunt puternice, dar imprevizibile. Odătă transformat, tu nu-l mai poți controla pe Vincent. Așa că este bine să cunoști foarte bine punctele slabe ale adversarului, altfel te poți trezi că mai mult ajută oponentul decât să-l lovești.



ascunde în el, nu te părăsește – jocul în general și luptele în special fiind cauza acestui lucru.

O îmbinare subtilă

Față de alte jocuri PC, Final Fantasy VII este o îmbinare foarte reușită a mai multor tipuri de jocuri. În marea lui majoritate este jucat în genul Alone in the Dark: te plimbi, găsești tot felul de obiecte și discuți cu NPC-uri (Non Playable Characters). În alte

momente ale jocului te trezești crescând și concurând pe Choco-bo, într-o mică plimbare cu snowboard-ul, jucând un mic pseudo-RTS sau încălcând o motocicletă.

Sistemul de luptă și de magii este însă cel mai cool element al jocului. Toate bătăliile se dă într-un mediu 3D. Munca ta constituie în a da ordine adecvate privești cum le execută. După fiecare așteptă un pic până când pot să le dai un grafic este un dupicat fidel al versiunii luptă în sine dezvăluie puterea unui PC cu un card 3D. Cu o cameră ce se învârte, se apropie căutând tot timpul să prindă miezul acțiunii, luptă este un amalgam de efecte 3D, niciodată gratuite și deosebit de impresionante. Monștrii pe care îi înfrunți sunt foarte detaliați, personajele sunt poligonale, renunțându-se la texturile obișnuite jocurilor PC, oferindu-le o înșațire cu adevărat din altă lume, mult peste orci, pitici sau elfii cu care eram obișnuiți. Singurul mod prin care ai putea obține asemenea creaturi este să mergi într-un Zoo și să împrăștii pe-acolo acid sulfuric. Sistemul de magii este rândul său impresionant. Nici un personaj nu are abilitatea de a folosi magii, dar armele și armurile lor au sloturi pentru Materia, și fiecare dintre aceste elemente asemănătoare unor mici sfere adaugă efecte magice în luptă. Unele dintre ele sunt defensive atunci când sunt puse pe armuri și ofensive pe arme, iar altele pot realiza diferite creaturi animate ce vor lupta de partea ta. Unele arme oferă posibilitatea unirii a două materii, lucru ce permite combinarea proprietăților acestora (cel mai des întâlnit caz este All Materia, care permite unei magii, ofensive sau defensive, să acționeze asupra întregului grup-proprietă sau inamic). Acest sistem poate părea un pic complicat la început, dar odată ce îți ai dat seama cum funcționează, luptele vor deveni o plăcere. Creaturi immense, feroce și cu puteri imense pe care tu le stăpânești, și pe care le arunci în focul luptei. Cea mai impresionantă dintre acestea, și poate și cea mai devastatoare, mi s-a

părut Knights of the

grupului, după care îi ordin, trebuie să altul. În timp ce Playstation, echipat

Rainbow Six

Ce faceți dacă apare o situație disperată, în care sunt luați ostatici, curge mult sânge și oamenii urlă unii la ceilalți? Personal, aş lua-o la fugă. Dar situația se complică când ai funcția de coordonator al unei trupe de comandă. Și totuși, situații de genul acesta fac subiectul noului 3D shooter first-person produs Red Storm Entertainment pentru gamerii care gândesc înainte să actioneze...



De când n-am mai văzut un joc în care un glonte te convinge să te cazezi la doi metri sub pământ! Uneori chiar și eu mă satur de prăpăditele rachete din jocuri precum Quake, pe care le poti mânca în liniște și dacă ai destulă energie pentru a lăua un medikit, te refaci complet și apoi luptă în continuare ca și cum nimic nu s-ar fi întâmplat.

Iată-ne deci, dragi gameri și prietini, ajunși la al doilea joc de acest gen, primul fiind Spec Ops. Ideea noului joc este aceea de a rezolva o situație în care sunt implicați ostatici în următoarele condiții: eliberarea a cât mai mulți nenorociți captivi (a se citi „eliberarea tuturor...”) cu cât mai puține pierderi de partea echipei Rainbow 6 și cu efectuarea unui genocid cât mai impresionant de partea teroristă. Vă puteți da cu ușurință seama că așa ceva nu se poate realiza decât prin eforturi cerebrale susținute ÎNAINTE de misiune, concretizate în briefing-uri solide și foarte detaliate și în planificări extraordinar de minuțioase. De fapt, în asta constă farmecul jocului. Totuși, gamer-ul nu-și prea permite să se extindă la infinit în planuri ce ating dimensiuni colosal-fantastice, ci va trebui să rămână în limitele unui concret cât se poate de restrictiv. Traducere: trebuie aleși membrii echipei, armele, echipamentul și, foarte interesant, căile pe care echipa se va infiltra în clădirea terorizată. Pentru cei plăcăti de asemenea detaliu calculatorul poate folosi un plan gata făcut, dar aşa dispare funul din joc.

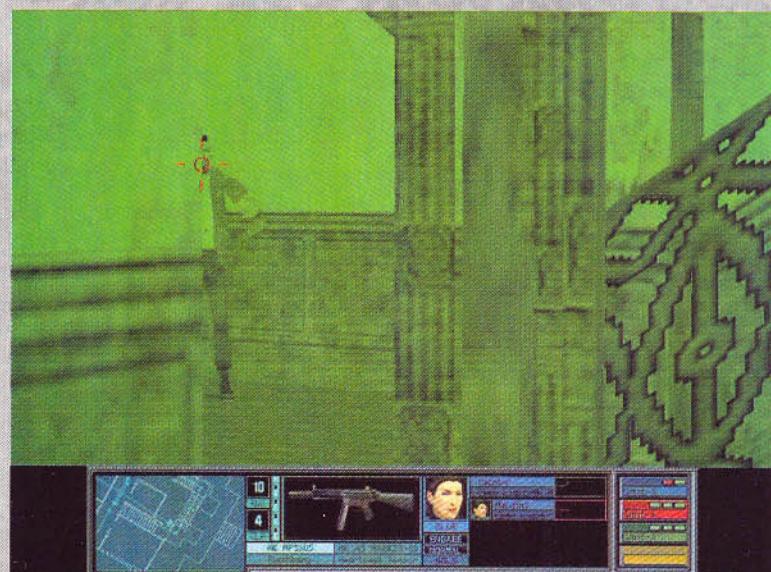
„Comando cu pușcă neagră, vin' mă tucă de ți-s dragă”. Ahem, sorry...

Pe vremuri, haiducii erau adevărați teroriști, subiect pentru balade și doine. Ce-i drept, erau băieți buni și răpeau

doar boieri și demnitari, lăua de la bogați și dădeau la săraci și sfârșeau purtând gulere cam strâmte. În zilele noastre, situația s-a cam complicat. Nu mai ține povestea cu săraci și bogați... Mai nou, teroriștii terorizează (de la verbul „a teroriza, terorizare”) pentru ceva milioane de dolari și un elicopter. Uneori însă problemele sunt mult mai grave. De exemplu, într-o misiune din Rainbow 6, băieți și fetele din subordinea gamerului trebuie să se infiltrze pe o platformă petrolieră care a fost capturată de un grup de ecologisti cam extremiști care amenință că se aruncă în aer (desigur, cu tot cu platformă) dacă cerințele lor nu primesc un răspuns pozitiv. În acest caz, gamerul se pune pe gândit și ajunge la concluzia că nu ar fi indicat să bată la ușă și să ceară permisiunea de a elimina orice terorist pe o rază de 1 km. Cu alte cuvinte, cheia unei asemenea misiuni este pâs-pâs-eala sau, în termeni științifici, invizibilitatea stealth-oasă. Ce se face în asemenea situații? Una la mână, membrii echipei de infiltrat în una bucată platformă petrolieră terorizată trebuie îmbrăcați ca pentru înmormântare (deși lista de articole textile camuflajante cuprinde îmbrăcăminte pentru cele mai variate medii: urban, desert, verde păduralnic, negru etc.). A doua la mână, durii din subordine trebuie convingi să renunțe la topoare, drujbe și alte accesorii zgomotoaso-anxiezante și să fie dotați cu arme cu amortizor.

„De la plan la acțiune” sau „Tastatura mea pentru o armă automată...”

Și acum, gata cu planificări, birocrație, hărțogări și alte chestii funcționărești! Se poate întâmpla ca AI-ul să dea de belea



pe undeva prin misiune și lucrurile să ia o întorsătură proastă. Oare ce se poate face în asemenea situații? Normal, gamerul se transformă din coordonator în erou și se duce plin de voioșie să-și etaleze calitățile de luptător călit pe câmpul de bătălie). O altă ocazie perfectă pentru eroisme este aceea în care o echipă se relaxează între ciocan și nicovală crezând că e pe vreo plajă din Hawaii. Soluția: hop în epiderma șefului de escadron și, privind prin ai lui fermecători globi oculari, vei rezolva situația problematică a la Quake (dar cu un grad de realitate mult mai mare).

Dintre armele din dotarea micii echipe de soc ar cam fi cazul să amintesc semiautomatele Hessler&Koch, precum și inevitabilele pistoale Beretta și H&K. Cam atât... Gamerul salivând după tot felul de arme trebuie să spună „good-bye” visurilor și să se mulțumească cu mai nimic. Ce-i drept, mai există și ceva Colt-uri, dar se pare că producătorii nici n-au auzit de mărci precum Skorpion sau Browning. Iată totuși și o mică listă în care sunt concretizate denumirile armelor din joc: Colt M16A2, trei variații pe tema MP5 (cu sau fără amortizor și, desigur, una cu țeava scurtă), o M16 modificată și redenumită CAR-15 și Benelli M1. Nu lipsește Beretta 9mm cu/fără amortizor și H&K de calibrele .40 și .45. Și totuși, deși stufoșenia listei poate părea impresionantă, un gamer inițiat remarcă imediat lipsa unei puști cu lunete, care ar fi ajutat enorm în unele misiuni.



Cu ce-am mai putea da în capul inamicilor?

În afară de arme, există și alte obiecte numai bune pentru dezlănțuirea nebuniei și distrugerii în masă în lumea teroristă. Dintre ele, cele mai apetisante sunt frag grenade-urile (grenada de bază a infanteriștilor), flash-bang-uri (niște bang-uri care emit flash-uri menite să-l orbească pe inamic pentru o secundă; nu e mult, dar e destul pentru a-i servi o porție de gloanțe de 5.56mm). De asemenea, nu este exclusă echiparea cu încărcătoare suplimentare și cu device-uri coborâte parcă din cine știe ce film SF. Unul dintre ele este detectoarea de bătăi de inimă, care poate detecta o entitate biologică aparținând speciei umane chiar și prin ziduri.

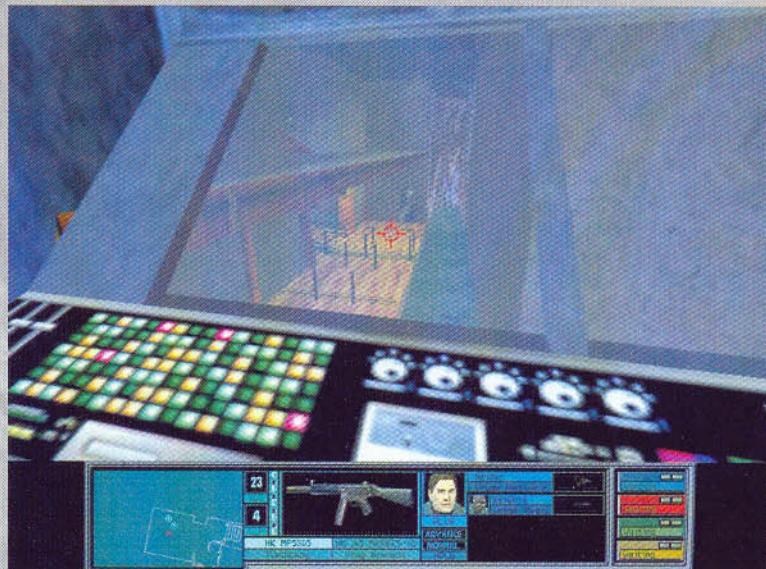
Rainbow 6 nu este totuși un joc perfect (de fapt, nici un joc nu poate pretinde că a atins perfecțiunea). Între cele mai neplăcute greșeli se numără cele gramaticale. Acest gen de greșeli este de înțeles la un joc care a fost tradus din... papuașă în engleză, de exemplu. Aceste greșeli deranjează în special pe gamerii vorbitori de limba engleză. Pentru exemplificare, ar fi interesant de amintit cazul lui „Australian” care, de obicei, este scris „Australian”. În *Rainbow 6* a devenit „Australian”. Nici „12-gauge”



nu o duce mai bine, devenind „12-gauge”. Dar acestea sunt cu siguranță probleme minore în comparație cu bug-urile de gen clipping (personajele își strecoară mâinile printre atomii compoziției unei uși deschise). Nici cu săngele inamicilor situația nu e prea... roșie. În alti termeni, există o mică problemă cu teoria glontelui, care spune că, dacă cineva primește un proiectil în zona craniană, orificiul de intrare este mult mai mic decât cel de ieșire. În *Rainbow 6* săngele invadă cămașa inamicului, dar nu și peretele din apropiere. Eh, ce să-i faci, poate **Red Storm Entertainment** a vrut să reducă nivelul violenței din joc la minim. În orice caz, pentru cei mai slabii de inimioară a fost introdus în meniul principal un Gore setting, cu ajutorul căruia *Rainbow 6* poate deveni poveste pentru adormit copiii...

În curs de detaliere...

Plantele din joc sunt sprite-uri (un cuvânt care ar fi trebuit să dispară din vocabularul producătorilor de game-uri). În general, grafica este acceptabilă, chiar bună, dar îi lipsește aproape cu desăvârșire concurența în domeniu (nu a apărut nici un alt titlu în afară de *Spec Ops*). AI-ul este și el destul de dezvoltat, neexistând probleme de genul „sunt soldat din trupa de comando *Rainbow 6* și mă dau cu capul de primul zid care îmi iese în cale”. Totuși, membrii echipei stau mult prea aproape de conducător. Situația poate deveni critică în clipa în care, de exemplu, gamerul se distrează trăgând proiectile în inamic și se decide, la un moment dat, să se retragă într-un loc ferit. Așteaptă atent ca inamicul să se plătisească de atâta foc și se repede prin câmp





deschis către zona protejată. Problema ar fi că drăguțul de coechipier are obiceiul să se tină scai după tine, aşa că te poți trezi cu el pe urmele tale și cu un glonte pe urmele lui, apărând riscul de a avea un coleg cam mort (de ce oare?). Același iubit coechipier are darul de a se așeza exact în ușă când gamerul încearcă cu disperare să iasă din cameră. Gândiți-vă ce se întâmplă când ai trei coechipieri cu tine și te află la capătul unui corridor îngust, fără ușă, fără geam, *Rainbow 6* la volan... Plăcută situație!

În ceea ce privește plimbătul prin mediul 3D, există trei modalități de deplasare: stealth move (mișcare pe vârful degetelor), pas de plimbare și alergătură. Totuși, deși există posibilitatea de a executa întoarcere 360 de grade și strafe, controalele sunt foarte anapoda în comparație cu cele din *Quake*, spre exemplu. Din fericire sunt configurabile...

Engine-ul folosit este asemănător cu acela din *Jedi Knight*, deci nu arată rău, dar nici superb. Suportă plin de noblețe Direct3D, dar nici renderizarea software nu a fost lăsată la o parte. Nivelele sunt de obicei foarte mari și detaliate. De exemplu, o cameră conține PC-uri și jocuri arcade (cu fise, monede, pițule, știiți voi...). Alături se află o bucătărie în care se aflau una bucătă cupitor cu valuri mărunte (microwave-uri), filtru de cafea și frigider.

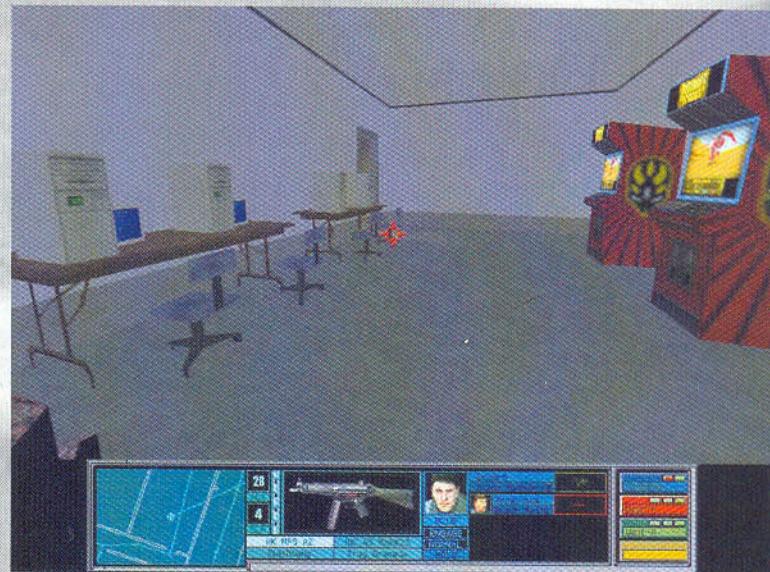
Detalierea merge până acolo încât gamerul se poate trezi la un moment dat că îi cunoaște pe fiecare dintre membrii echipei după trăsăturile faciale (dacă își permite să piardă vremea cu asemenea nimicuri).



Alo, gălăgia...

Sunetul realistico-fantastico-3D te înconjoară din toate părțile prin difuzeoare, creând impresia unui „acolo” puțin cam aproximativ. Amortizoarele sunt complet amortizante: un clic și inamicul servește o gură de asfalt trăznet. Nici sunetele din mediul înconjuratoric nu sunt prost realizate, aşa că urechea încordată a gamerului gata oricând de acțiune surprinde cu siguranță pașii teroristului pe pasarella de metal, iar coechipierii sunt foarte cuminți și spun „OK” la toate comenziile pe care ai bunăvoiță să le vociferezi. Există așadar feeling-ul de comunicare, foarte important într-un asemenea joc.

Multiplayer-ul nu a fost uitat, cu toate că timpul de încărcare este cam mare (din cauza sincronizării). Există modurile cooperativ (pentru aceia dintre voi care vor să rămână prieteni), free-for-all și teamplay. Ultimul este cel mai interesant, pentru că una dintre echipe trebuie să reziste până la ultimul om, fie să apere baza atacată de celalătă, fie să elibereze ostaticul sau să iasă dintr-un labirint în timp ce echipa adversă face tot posibilul să o opreasă.



Ăsta-i jocul cel mai tare...

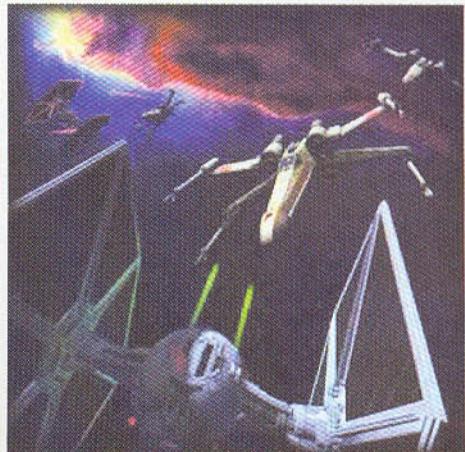
Dacă tot articolul de față nu e un motiv serios să încerceați „Curcubeu 6”, iată lovitura de grătie: la E3, *Rainbow 6* a făcut o impresie deosebit de plăcută. Lumea gamer-ilor așteaptă cu înfrigurare asemenea jocuri: se creează un gen nou, care combină luptă real-time cu strategie la nivel înalt. Cu toate bug-urile și problemele pe care le are, este acel ceva dorit de toți.

Sau poate nu chiar de toți...

LEVEL DATA

Producător: Red Storm Entertainment
Distribuitor: Red Storm Entertainment
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 92



Primul joc al seriei Star Wars, care a marcat în istoria jocurilor pentru PC începutul sim-urilor spațiale. La vremea lui (1994), cu grafica și sunetul pe care le afișa, a fost o adevărată revoluție.

Lucas Arts și prima lor capodoperă, care a extaziat o generație de gameri chiar înainte de „Indiana Jones and the Fate of Atlantis”...

Din nou Imperiul și Alianța Rebelă se dau cap în cap, flotă în flotă și X-Wing în Tie-Fighter. Generalii ambelor părți se încrâncenează, își încruntă sprâncenele stufoase și trimit la moarte sigură o mulțime de cadetii. Uneori, Darth Vader mai strângă pe câte unul de gât, așa, să-i reîmprospăteze sentimentul de devoțiune față de Imperiul și Forță. Dar ce caută jucătorul în toată afacerea asta?

Tovărăși rebeli, la posturile 'mneavoastră!

Iată și datele problemei: gamer-ul are imensa onoare de a fi cadet în rândul forțelor armate rebele. Fără experiență și prieteni, el se află la bordul impresionantei nave Independence (nava amiral a rebelilor), alături de tot felul de creații dubioase, cam bidimensionale, cu voci robotică-bionico-artificiale. Totuși, pentru acele vremuri îndepărtate, grafica și sunetele din *X-Wing* erau tot ce se putea mai bun, mai nou și mai impresionant în materie de jocuri. Gamer-ul acelor timpuri era mult mai puțin pretențios decât cel actual. Sigur, acum fără rezoluție de cel puțin 640x480, 3Dfx, Dolby Surround și joystick cu 1001 butoane, nici nu se mai pune problema de a mai lansa pe piață un simulator de lupte spațioase. Pe atunci însă, X-Wing-urile erau conduse cu largi și repede mișcări mouse-istice, de credeai că ia foc pad-ul. Cât despre grafică, „filmele” aproape că te ajutau să înțelegi conceptul de monodimensional, iar obiectele texturate apăreau doar prin filmele SF. Remarcabile erau însă sunetele, care se plimbau dintr-o boxă în alta (pentru cei care dețineau o placă de sunet) și, de ce să nu admitem, formau, alături de muzica MIDI, factorul „atmosphere creator”. și chiar dacă gamer-ul nu avea în posesie o placă sonoră, difuzorul bipădic, adică PC speaker-ul, își făcea datoria onorabil pentru vremea ceea...

Iată-l deci pe Tânărul recrut la bordul navei-mamă, gata de luptă. Dar, înainte de a-l trimite către un sfârșit glorioz, Alianța îi pune la dispoziție un complex program de antrenament, la bordul unei nave a cărei locație este ultrasecreta. Acolo gamer-ul are posibilitatea de a se plimba printre platforme pe care tot felul de porți și turele așteaptă. Ideea întregului program este familiarizarea pilotului cu mișcările stânga-sus-dreapta-jos ale X-Wing-ului, obișnuirea lui cu mișcări

reflexoase și, nu în ultimul rând, indoctrinarea poetică: „Alianța Rebelă va câștiga chiar dacă tu în luptă vei intra și viață-ți vei da!”

De la cadet la amiral: 1000 de Tie-uri pe răboj

În timpul campaniei, misiunile te plimbă prin toată galaxia și au obiective care mai de care mai variate. În prima, de exemplu, gamer-ul, ca simplu cadet, trebuie să inspecteze și mai apoi să distrugă niște freighter-e (nave transportoare) în timp ce o navă conținând trupe de comandanți abordează liniștit o Imperial Shuttle, la bordul căreia se află ofițeri dezertoți tot atât de imperiali. Pe parcurs inamicii sunt tot mai putenici și mai dornici de joacă, dar nici player-ul nu este mai prejos. Cu timpul el acumulează prestigiul, adăugă la lista victimelor tot mai multe nave inamice, primește armament tot mai sofisticat și wingmen-i mai vîțejî. Cu fiecare misiune se apropiie tot mai mult de final: ruinarea planurilor dictatorialo-tiranice ale Împăratului și ale lui Vader.

Luptele propriu-zise sunt duse undeva foarte departe de flota rebelă principală, fapt pentru care gamer-ul se hiperspațiază la începutul fiecărei misiuni. În anul apariției jocului, toate efectele erau considerate supra-extra stuff. Acum, dău impresia unui joc pe Spectrum. Eh, ce sa-i fac... Probabil că peste doi ani Descent Freespace va fi privit cu o deosebită compasiune, cu toate că se bucură de suport grafic 3D, de un sunet tot atât de 3D și de o redare căt se poate de fidelă a legilor fizicii. Generația Tânără de gamer-i se va cufunda în tot felul de universuri virtuale, în costume speciale, purtând cu mândrie căști VR și mănuși care mai de care mai sofisticate. Un lucru este sigur însă: X-Wing nu va fi uitat prea curând. și dacă va exista pericolul ca cineva să nu-și mai aducă aminte de el și să dea atenție doar ultimelor apariții în domeniu, noi, nostalgicii, le vom reteza avântul atrăgându-le cu blândețe și înțelepciune atenția: Tinere, nu te supără, joci cumva o clonă de „X-Wing”?

Mike

LEVEL DATA

Producător: Lucas Arts Entertainment

Distribuitor: Multinet SRL

Tel: 062-222201

Hardware: 386, 4 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: DOS

NOTA

90

MONTEZUMA'S RETURN

Acum câțiva ani buni, pe piață apărea un joc care a înregistrat un succes deosebit: Montezuma's Revenge. Acum, după o perioadă de mai bine de un an în care nu s-a mai auzit nimic despre Utopia Technologies, avem ocazia de a juca un remake al jocului apărut inițial prin anii '80.

Așa după cum am spus mai sus, Montezuma's Return se bazează pe jocul platformă 2D, Montezuma's Revenge. Astfel, bâtrânu și păfuitul Monty revine în forță, strălucind mai ales printre-o grafică 3D care se ridică la standardele anului '98.

Story-ul este unul din cele mai reușite, și zău că merită să vi-l povestesc. Oricum, înainte de a începe să vă spun o povestioară demnă de toată

lauda, (cred că și Petre Ispirescu ar fi citit cu pasiune această aventură) vreau să vă spun câteva vorbe despre ce cred eu că va aduce nou jocul de la Utopia Technologies. Am vorbit în articolul despre Tomb Raider 3 despre clone de TR și despre sechele. Montezuma's Return se numără atât printre sechele cât și printre clone. Întrebarea pe care mi-o pun în momentul de față este dacă Montezuma's Return va reuși să răzbătă prin tonul de titluri action/adventure 3D care au început să curgă de la o vreme-ncoace. Răspunsul se lasă așteptat și articolul acesta are menirea de a lansa o opinie în rândul gamerilor, astfel încât dragi gamerii, mai mult ca oricând, aş dori să ştiu ce se află în mintile voastre acum când citiți aceste rânduri.

A fost o dată ca niciodată...

... anul 1348. Războiul aztec este aproape pe sfârșite. Armata regelui Montezuma a fost învinsă, iar întreg regatul său a fost distrus. Montezuma, a ascuns comoarele sale adânc în subsolul celui mai

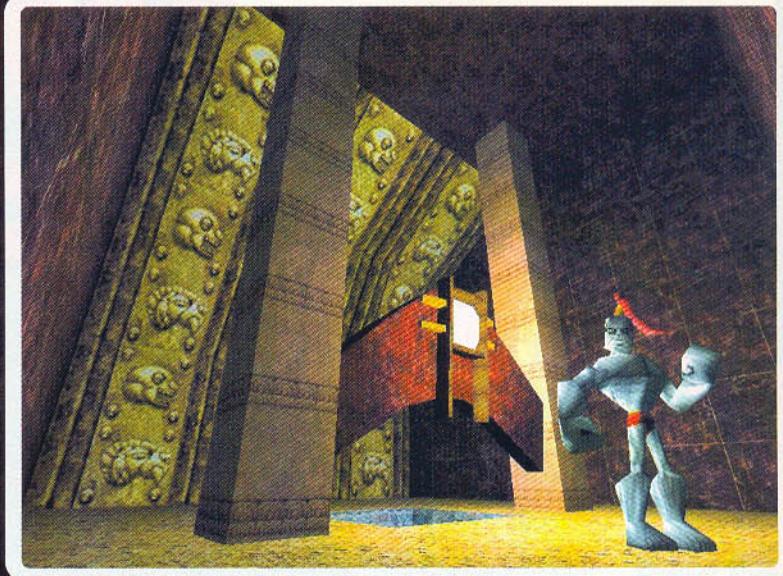
mare templu aztec. În disperarea lui, regele a adunat la un loc pe cei mai mari vrăjitori ai săi și le-a dat ordin să arunce un blestem asupra locului unde se află ascunsă comoara. Din acea zi, oricine a pus piciorul pe acel tărâm, a fost blestemat și, în cele din urmă, a avut parte de o moarte îngrozitoare. Sufletele celor care și-au găsit sfârșitul între zidurile templului aztec au fost închise acolo pentru veșnicie. Magii regelui erau puternici, însă nu puteau face față prin vrăjile lor forțelor combinate ale Spaniarilor și ale triburilor învecinate. Astfel, regele Montezuma și puținele trupe

rămase au abandonat țara și au plecat pe alte tărâmuri. De atunci nu s-a mai auzit nimic despre acest rege și despre regatul altădată înfloritor. De-a lungul anilor, s-au auzit multe despre comoara regelui Montezuma. Neacordând nici o atenție blestemului despre care vorbea legenda, o serie de aventurieri s-au lansat într-o cursă nebună pentru găsirea renumitului tezaur. Cu o singură excepție, toți cei care au căutat comoara au pierit în acele locuri. În 1932, un aristocrat pe nume Horace Armstrong Green a strâns la un loc o echipă de 12 mercenari și a pornit pe urmele celei mai faimoase legende. Horace a fost singurul din cei 13 care s-a reîntors, însă acesta era mult schimbat. Cei care l-au cunoscut, au relatat ulterior că acesta și-a petrecut ultimele zile aiurind despre zombii, extratereștrii și despre un labirint înțesat de capcane care a adus moartea celor 12 compatrioți ai săi. Afectat de nebunie, Horace nu a mai supraviețuit decât trei săptămâni de la întoarcerea sa. Autopsia făcută asupra aristocratului altădată renumit și bogat, a dezvăluit că moartea sa a fost cauzată de o infecție a creierului, datorată unor paraziți foarte rari.

Anul 1998. Aventurierul Max Montezuma (singurul descendent direct al legendarului rege aztec) se reîntoarce pe tărâmul stăpânit odată de strămoșii săi, pentru a-și revendica drepturile asupra comoarei. Nimeni nu știe exact de unde vine și unde se duce, dar un lucru este sigur – dacă există undeva pericol, atunci Max va fi acolo. Unii spun despre el că este un căutător de aur, alții spun că este un vânător de temut, alții îl numesc mercenar, iar alții cred că este un spion internațional. Chiar dacă uneori este un tip finisit care-și vede de treabă, necazurile se țin scai de Max – la fel cum stă o muscă agățată de botul unui cal pe timpul verii – și nu are altceva de făcut decât să încearcă să se descurce în situațiile care uneori par fără ieșire.

1,2,3... and action!

Așa cum puteți observa și din imagini, jocul pare destul de drăguț, mai ales atunci când rulează pe un 3Dfx. Doar după câteva momente de joc, pur și simplu am intrat chiar în mijlocul acțiunii. Indiferent de cât de tare am încercat, efectiv nu m-am putut îndepărta din fața monitorului pentru mai bine de câteva ore bune. Poate că nici n-ăș mai fi mâneat sau dormit până n-ăș fi ajuns la sfârșitul jocului, dacă n-ăr fi fost cineva (sh!t!) care să-mi urle tare-n ureche că mai trebuie să fac și altceva în afară de a-l face fericit pe Max. Oricum, îl mai joc și acum și probabil că o să-l mai joc o vreme printre puținele clipe libere pe care le am. E o



adevărată distracție să-i privești pe omuleții aceia cu capul mare și ciudat, care zâmbesc tot timpul și care adesea prevestesc niște nopții de nesomn. Și dacă grafica nu este pe deplin satisfăcătoare, atunci cu siguranță că sunetul va fi cel care merită pe deplin efortul de a-ți îndeplini multele, foarte multe nivele. Oricum, ideal ar fi să fiți dotați cu placă de sunet AWE64.

Asemănarea dintre Turok: Dinosaur Hunter și Montezuma's Return este foarte mare. Totuși, Montezuma are ceva în plus față de primul. Conține o doză destul de mare de elemente inedite care fac jocul deosebit de atractiv. Fiind un 1st person action/adventure, este imposibil să nu îl compari și cu Quake sau Quake2. Bineînțeles că în mare parte titlul de la Utopia nu se compară cu acesta, însă uneori cred că mai trebuie să iei o pauză de la un titlu răsunător pe care îl joci în marea parte a timpului. Ce oferă Montezuma's Return? De toate... de la arme până la labirinturi complexe și de la inamici hăioși până la bestii care-ți fac uneori nervii praf... Ei, asta e! Oricum, iată că Utopia Tehnologies revine pe scena jocurilor cu un titlu deosebit care merită practic toată lauda. Chiar dacă uneori apar bug-uri grafice supărătoare și personajele sunt un pic cam colțuroase, Montezuma's Return merită jucat cel puțin pentru a vedea că lumea jocurilor se mișcă și că firmele mari pot căpăta concurență serioși oricând.

Și oricum, acest titlu de la Utopia aduce cu sine o undă de nostalgie celor care demult, în tinerețe, rulau un joc deosebit de reușit pentru acea vreme. Grafic vorbind, Montezuma's Return dispune de efecte grafice reușite, animațiile personajelor și diferențele efecte de lumină putând fi un exemplu pentru numeroase clone de Quake sau Doom.

Mr. President

LEVEL DATA

Producător: Utopia Tehnologies
Distribuitor: Utopia Tehnologies
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

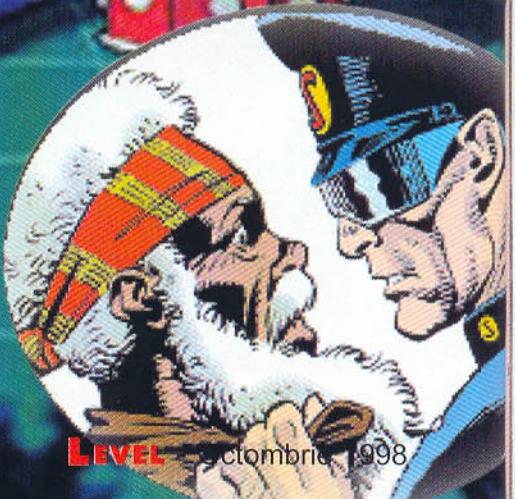
NOTA **89**



LEVEL REVIEW SPECIAL

REVIEW SPECIAL

LEVEL REVIEW SPECIAL



Virgin Interactive



Virgin Interactive (VI), o secție a Spelling Entertainment Group Inc., este unul din liderii mondiali în producerea și distribuirea de jocuri pentru PC-uri și console. Având cartierul general în Irvine, California, un altul în Londra, Marea Britanie, și deținând Westwood Studios în Las Vegas – compania are drept scop distribuirea celor mai performante și mai originale jocuri pentru toate platformele în întreaga lume. Virgin Interactive și-a întărit poziția pe piața mondială și prin deschiderea unor noi filiale în Paris, Hamburg, Frankfurt, Madrid, Singapore și Sidney, având ca angajați peste 500 dintre cei mai talentați profesioniști.

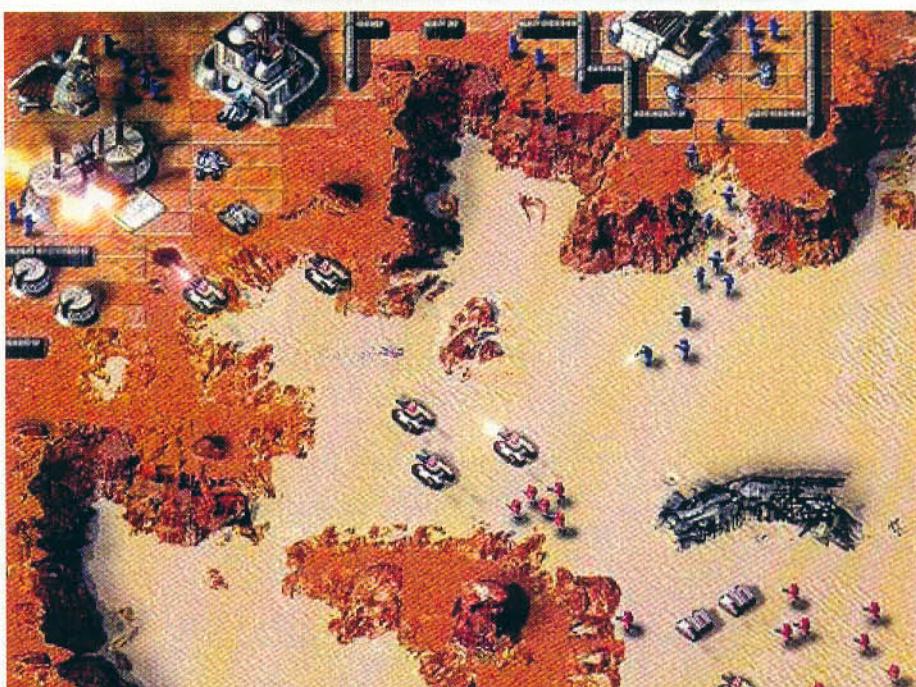
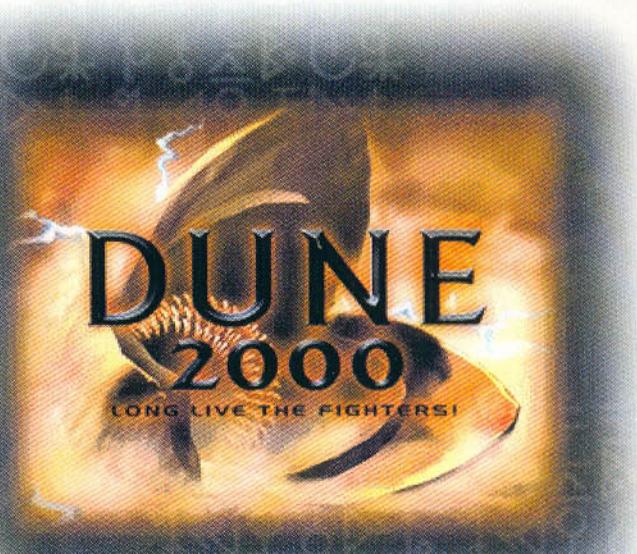
Westwood Studios, a fost cel mai important departament al Virgin Interactive, fiind producătorul celor mai bine vândute jocuri pentru computere și console. Fondată în 1985, Westwood Studios a lansat câteva titluri foarte populare printre care: *Dune II*, *Bladerunner*, seria *Lands of Lore*, trilogia *The Kyrandia Adventure*, și universul *Command & Conquer*, care s-a vândut în peste 5 milioane de exemplare în întreaga lume de la lansarea lui în 1995.

În completarea Westwood Studios, cartierele generale din Irvine și Londra adăpostesc alte compartimente de producție ce cuprind: secții de design, studiouri de filmare dotate cu ultima tehnologie și studiouri de înregistrări. Departamentul Virgin Interactive de la Irvine este responsabil pentru apariția unor jocuri ca *The Jubgle Book*, *Toonstruck* sau *SubSpace*. Virgin Interactive are de asemenea o echipă care lucrează cu „o a treia parte” de producători, pentru a putea utiliza cele mai inovative și mai bune elemente în jocurile sale. La ora actuală, cele mai importante parteneriate ale Virgin Interactive sunt cele cu Nintendo, Sony Computer Entertain-

O fecioară care ne-a cucerit inimile

ment și Sega, atât la producțiile proprii cât și la jocurile produse de alți parteneri VI.

Martin Alper a fondat Virgin Interactive (VI) ca Mastertronics Ltd. în Marea Britanie în anul 1983 și a început să distribuie soft în Europa. Consolidându-și poziția în Europa, Alper și-a permis să inaugureze în 1986 cartierul general al Virgin Interactive din America de Nord. Cu ajutorul unor parteneriate strategice, el a reușit să repeate succesul obținut în Europa. În 1987, Mastertronics devine oficial parte integrantă a Virgin Group of Companies. Sub îndrumarea lui Alper, VI a revoluționat industria



Consiliul de conducere

Martin Alper, chairman

Martin Alper a fondat **Virgin Interactive** ca Mastertronics Limited, Marea Britanie, în 1983. Mr. Alper continuă să se ocupe de obținerea partenerilor și managementul resurselor, precum și de supravegherea activității întregii companii.

Brett W. Sperry, president, worldwide development

Brett W. Sperry, co-fondator al **Westwood Studios**, supervizează design-ul și producția tuturor proiectelor **Westwood Studios** și **Virgin Interactive**. În calitate de președinte al secției worldwide development, el lucrează îndeaproape cu studiourile companiei, precum și cu echipele din teren.

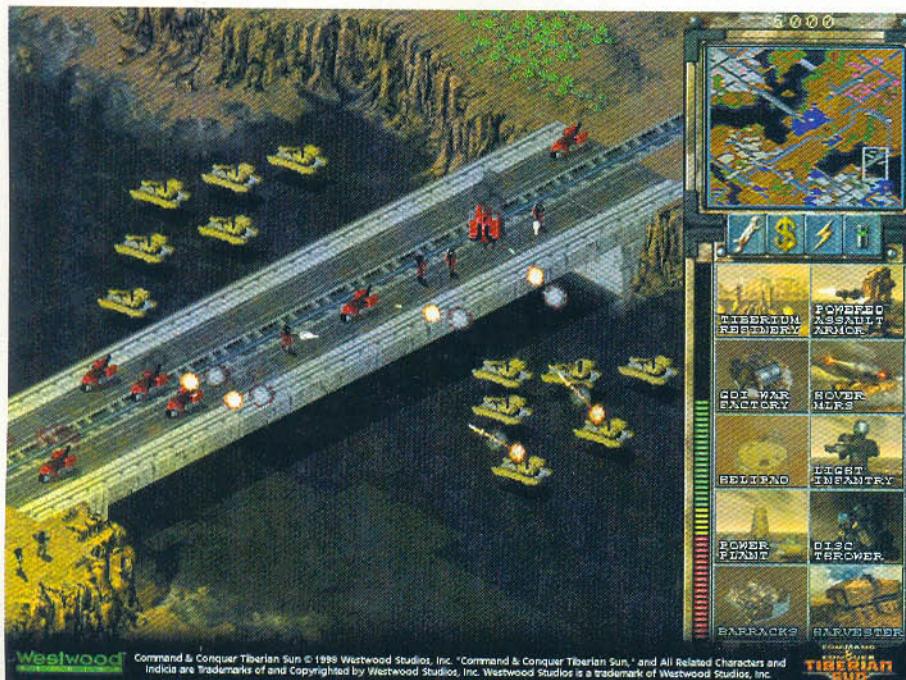
Paul C. Mayer, executive vice-president, finance and administration

Paul C. Mayer este vice-președintele executiv al departamentului de finanțe și administrație. Înainte de a se alătura companiei, el a fost vice-președinte la PlayNet Technologies Inc., un producător de jocuri pentru rețea. Între 1994 și 1996 a ocupat diferite funcții în cadrul Viacom New Media.

Louis J. Castle, executive vice-president Westwood Studios

Louis Castle este vice-președintele executiv și co-fondatorul **Westwood Studios**. Cunoștințele sale de artă și programare l-au ajutat să imprime linia artistică și design-ul tuturor produselor **Westwood Studios**, în această lume explozivă a industriei de software.

jocurilor pe CD cu titluri ca *The 7th Guest*, și a introdus jocurile pe 16-bit video cu *The Lion King*. În 1992, Alper a reușit să cumpere **Westwood Studios**, o mișcare ce s-a dovedit a fi deosebit de inspirată, ea aducându-i cel mai mare producător de verzișori (v. seria Comand & Conquer). În 1994, Blockbuster Enter-



Scott Berlin, vice-president, sales

Scott Berlin este responsabil pentru vânzările companiei în America de Nord și de Sud. Înainte, Mr. Berlin a lucrat 9 ani la Electronic Arts, la departamentul sales în San Mateo, California.

Keith G. Greer, vice-president, development

Keith Greer, vice-președintele secției development al **Virgin Interactive**, se ocupă de managementul producției și personalului din America de Nord. Aceasta include găsirea și atragerea de noi programatori, distribuirea jocurilor, rezolvarea tuturor problemelor angajaților, de fapt cea mai mare parte a afacerii. Greer se ocupă și de departamentul Customer Service and Quality Assurance. El s-a alăturat companiei în 1990.

Joseph D. Giles, vice-president information officer

Jody Giles are în sarcini dotarea companiei cu toată tehnica de care are nevoie. Înainte de a se alătura companiei în 1995, Giles a fost director executiv la Paramount Pictures și s-a ocupat de dotarea tehnică a acesteia.

Steven Sardenga, vice-president finance, controller

Steven Sardenga ocupă postul de „contabil șef” al **Virgin Interactive** și este responsabil cu tot ceea ce ține de finanțele companiei. El a venit la **Virgin** după ce a lucrat 9 ani la KPMG Peat Marwick în Orange County, California, ca manager.

ainment Corporation și The Virgin Group au anunțat achiziționarea **VI** de către Blockbuster, care obținea astfel 75% din acțiunile **VI**. Dar, la scurt timp, Blockbuster și-a vândut întreaga parte din **VI** către Spelling Entertainment Group, iar mai târziu a fuzionat cu Viacom Inc., deținătoarea MTV și Paramount

Studios. Rezultatul acestor mișcări este că acum **Virgin Interactive** face parte din cea mai mare companie de divertisment din lume, Spelling Entertainment Group. În România distribuitorul autorizat **Virgin Interactive**, este **Multinet SRL** prin amabilitatea căruia am avut la dispoziție toate informațiile și jocurile prezentate în această rubrică.

Claude

LEVEL DATA

Ofertant produse Virgin Interactive: Multinet SRL
Baia Mare 4800
Tel: 062-222201
062-226705
Fax: 062-220729

Sabre Ace

Luptele aeriene au jucat un rol important în timpul războaielor moderne. În timpul celor mai mari conflagrații mondiale au fost dezvoltate și aruncate în luptă numeroase aparate de zbor. Cele mai renumite dintre acestea au cunoscut și o transpunere digitală.

Ce trebuie să se întâmple în timpul unui război pentru ca acesta să intre în istorie? Când spui primul război mondial este imposibil să nu te gândești printre altele și la folosirea pentru prima dată a apărătorilor de zbor militare. Cel de-al doilea război mondial a permis diverselor națiuni dezvoltarea unor tehnologii de luptă mai avansate. Vietnamul ne amintește că bătrâna Americă este mai mult decât capabilă în a face greșeli. Dacă amintim cuiva de războiul din Coreea, o să constatăm cu surprindere că majoritatea nu cunoște ce s-a petrecut acolo, cine cu cine s-a luptat, sau ce naiba s-a întâmplat de-ai năvăliti americanii peste coreeni. Cu acestea-n minte am ținut în mâini plin de interes, jocul Sabre Ace: Conflict Over Korea de la Virgin Interactive (pardon de la firma MultiNet din Baia Mare). Așadar, Sabre Ace este unul din cele mai reușite simu-uni de avioane, având drept „protagoniști” tipuri de aparate de zbor care au coexistat în războiul corean. F-51 Mustang, F-80 Shooting Star, F-86 Sabre, YAK-90 și Mig-15 sunt avioanele care pot fi pilotate în acest titlu în care game-ru găsește o mixtură interesantă a aparatelor existente prin anii 50.

In aer!

La fel ca-n majoritatea simulațoarelor de zbor, gamerul poate opta între diferite moduri de joc. Pentru a te obișnuia un pic cu diversele modele poți intra pentru câteva clipe în modul training. Dacă te simți un pic stăpân pe aparate, te poți aventura mai departe în Instant Missions – unde îți se dă rapid o misiune pe care o poți modela oarecum după cum te taie capul. Si dacă după câteva ore te simți ca un pilot adevarat, poți avansa la modul campanie unde ai toate șansele de a da de naiba.

Prima ta opțiune este legată de partea cui vrei să joci. Dacă îi alegi pe americani, vei avea de furcă cu un F51 Mustang pe par-

cursul a opt misiuni lineare. Astă înseamnă că dacă mori într-o misiune, trebuie să-o repeti până reușești să duci cu succes la bun sfârșit. F51 Mustang este un model monoplan, cu un singur motor, fiind în special un bombardier de luptă. Este ușor manevrabil și este în plus destul de stabil – să pilotezi un astfel de model este o plăcere (păcat de linearitatea jocului care este de-a dreptul frustrantă). Odată ce-ai trecut de cele opt misiuni, ajungi în carena unui F-80 Shooting Star care se laudă a fi unul din cele mai reușite modele ale anilor 50. În șapte misiuni (care sunt la fel de lineare – dacă pierzi o misiune trebuie să reiezi până îți sar ochii) trebuie să-ți dovedești calitățile de pilot american nebun. Si aşa ajungi la ultimul aparat din escadrila americană: F-86 Sabre. Si practic aici începe show-ul adevarat. Ghioiele, glonate, rachete, rușii... tot tacâmu!

Hei, și dacă alegi partea rusă drept partener, ai dat-o cu adevarat în bară. Pentru început ajungi în inima unui Yak-9, care-ți poate face uneori reale probleme pe parcursul celor zece misiuni, destul de simple altfel. Si astfel, ajungi la mândria comunismului: Mig-15. Bine dotat, acest aparat este dușmanul cel mai de temut al lui F-86 Sabre, fiind rapid și extrem de ușor de manevrat. În plus, Mig-15 dispune și de ceva arme grele și supărate.

Unde-au dispărut mă, toti?

Cool! Joci și te bucuri de grafica superbă, de sunete și de animații. Totuși, la un moment dat, începi să-ți pui serios întrebarea ce se întâmplă-n juru' tău. Indiferent de câte ori ai juca o misiune, lucrurile nu se schimbă absolut deloc. Astfel, cel mai mare dezavantaj al acestui joc îl reprezintă lipsa unui aleatorism, respectiv al unei inteligențe artificiale dinamice.

În rest, avioanele sunt destul de drăguț renderizate, hărțile și misiunile fiind destul de interesante și atractive. Explozii sunt cam slab realizate, însă sunt compenate de alte elemente grafice. Spre bucuria mea, Sabre Ace s-a bucurat de o atenție deosebită când a fost vorba de modul multiplayer. Aici – toată stima celor de Virgin – efectiv ai senzația de plăcere când î-o tragi înamicului rusnac!

Mr. President

LEVEL DATA

Producător: Eagle

Interactive

Ofertant: Multinet SRL

Tel: 062-222201

Fax: 062-220729

Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM

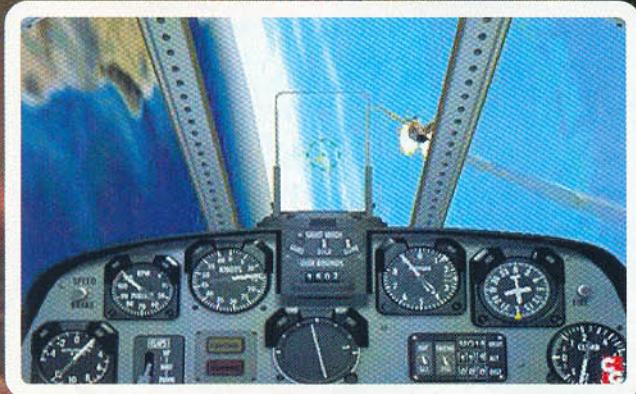
Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

NOTA

62



RESIDENT EVIL

OK... vreți un joc horror? Vreți un joc care să vă ridice puțin nivelul adrenalinei? Vreți și niște zombies? Înseamnă că vreți un Level ăăă... adică *Resident Evil*. Sorry.

Dacă nu știi, *Resident Evil* a fost lansat inițial în luna februarie a anului 1996. Era o versiune doar pentru Sony PlayStation și de cămă 4 apărut, a fost considerat un clasic de către posessorii de console. Dacă treceți la versiunea pentru PC, lucrurile se schimbă puțin, *Resident Evil* reprezentând nimic nești din comun sau foarte original. Dar nu ar fi corect să expediem acest joc și să îl catalogăm ca o simplă clonă de *Alone in the Dark* cu ceva mai mult sânge. Jocul are totuși o calitate spartă pe care altfel nu o are, și anume să creze într-o atmosferă horror care te va face să tresări la tastură sau să răsucă de către zombies. Grafica muricea, efectele sonore monstrii fac din acest joc o capodoperă la care îți face multă placere să te urți și să te joci.

The Horror...

Total începe ca să o echipă S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad) dispără fără urmă undeva într-o zonă unde au avut loc o serie de alte dispariții și morți bizare și inexplicabile. O altă echipă este pregătită să se deplaseze acolo pentru a face猎捕 (investigări), dar este imediat atacată de o creațură ciudată și inimică care, în cele din urmă, îi obligă pe toți să se refugieze într-un vechi cimitir ca în *Alone in the Dark*.

După un filmulet pe ecran („Millennium Bug” – cum ne place numi și spunem) începe rolul. Poți să alegi să joci rolul lui Jill Valentine sau Chris Redfield. Singura diferență dintre cele două personaje este numărul de violețe pe care fiecare poate să-l căre.

Resident Evil nu este doar un simplu joc de acțiune. În majoritatea timpului va trebui să ai grijă și să-ți economisești gloantele dacă vrei să supraviețuiești. Numărul limitat de gloante ajută și la crearea atmosferei sinistre. Gloantele tale se împuținează din ce în ce mai mult... și începi să cauți ca un apucat prin fiecare dulap și fiecare raft din casă niște gloante nenorocite. Cu timpul ajungi să ai acces la diferite zone din casă, inclusiv la pivniță și fundație, găsind chei și rezolvând puzzle-uri, folosindu-ți capul dar și muniția. Puzzle-urile din *Resident Evil* sunt destul de logice. De exemplu, la un moment dat, vei da peste o plantă-mutant imensă de care nu poți trece. Va trebui pur și simplu să mergi în grădină și să faci roste de „weed poison” (otravă pentru buruieni). Este chiar simplu dacă te gândești.

Feeling

Jocul pune mult accent pe feeling și reușește să realizeze unul aparte. Reușește să combine excelent un sentiment de frică cu o grafică 3D destul de bună și cu un mediu bine făcut cu detalii abundente. Toate acestea se desfășoară la persoana a 3-a prin intermediul unor camere fixe ca în *Alone in the Dark*, care oferă un „cinematic look”. Animatiile personajelor, care au fost considerate revoluționare pentru PlayStation

acum doi ani, sunt la un nivel mediu, uneori fiind destul de slabușe, depinzând de ce fel de card 3D dispune fiecare.

Muzica reprezintă de fapt juma' din experiența pe care o poate oferi jocul. De ce? Pentru că este realizată foarte bine și este interactivă într-un fel cu ceea ce se petrece pe ecran. De exemplu, dacă doar explorați casa și nu blândeți de colo, colo, o să auziți o muzică de fundal horror care pare să încrețeze suspansul. Dar dacă ajungeți să fiți captiv într-o cameră și cărul tavan coboară peste voi, sau altceva de genul asta, muzica se transformă într-o galăgioasă și plină de ritm „O să mor! Ha! O să mor! Ha! Ha!” și tot așa.

Huăăă!

Dacă ar fi ceva de reprobat la joc este sistemul de salvare și unghiurile din care este privită acțiunea. Pentru a putea salva jocul, va trebui să găsești niște tonere de cernicală pentru o mașină de scris. Și va trebui să mergi în același de fiecare dată când vreți să salvați. Nu vi se pare nășo? Ei bine, aflată că acele tonere sunt limitate și nu se găsesc pe tot drumul, iar mașinile de scris sunt la distanțe destul de mari una de altă. În ceea ce privește unghiurile camerelor, ei bine, în unele cazuri nu poți să vezi acțiunea cu nicio剖ă pentru simplul motiv că nu stai unde trebuie, dar va vă obișnuia cu aceste bug-uri, la unu urmatorii puteți să atrageți creațurile umbră unde vedeți încă bine.

În cele din urmă, *Resident Evil* a cără de la Virgin Interactive este un joc care a făcut un pas înainte în lumea consolelor, iar varianta pentru PC va va fi nevoie timp în fața monitoarelor și vă va și speria puțin, așa cum e mai fain.

În concluzie, este un joc care merită încercat. Sau, dacă vreți, puteți să încercați noul *Resident Evil 2* despre care, probabil, vom scrie și noi.

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Capcom
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: Multinet
Tel: 062-222201
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: PlayStation, Win 95

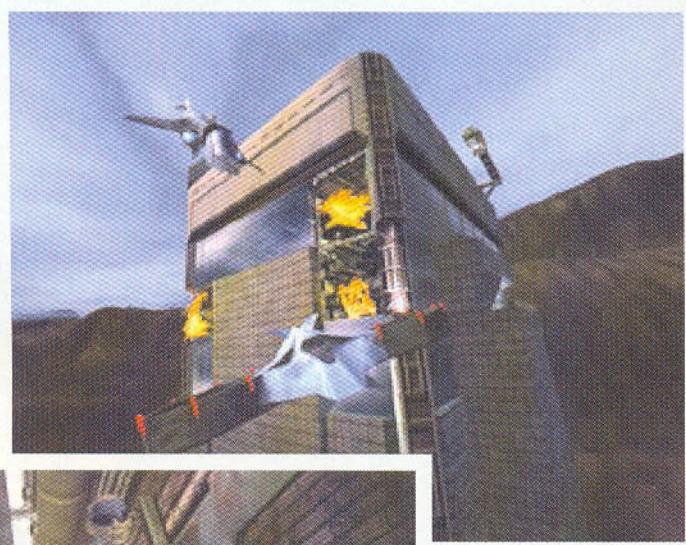
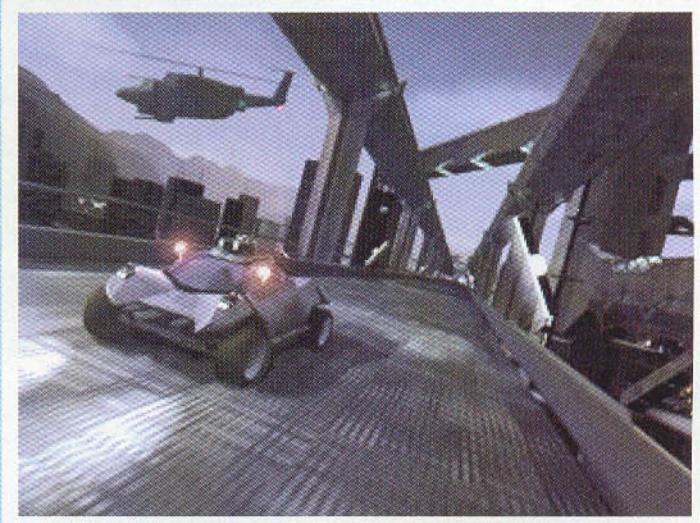
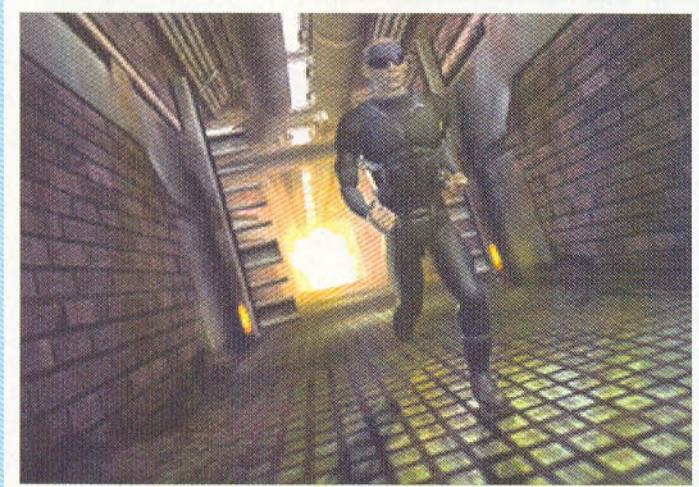
NOTA 82

Cyberia 2

Ce poate fi mai frumos decât un quest? Și ce poate fi mai frumos dacă quest-ul respectiv deține atât o grafică super cât și o serie de scene de shoot'em'up?

Da, cam ăsta ar fi *Cyberia 2* în câteva cuvinte. Un titlu care la vremea lui, prin '96-'97 a fost unul din cele mai bine vândute și cele mai bine cotate jocuri. Undeva în viitorul îndepărtat un nebun încearcă să pună stăpânire pe lume. Și ca în toate poveștile de acest gen există un erou care intenționează să oprească atrocitățile unui anumit doctor care deține nu știu ce arme chimice și biologice foarte periculoase. Zek, personajul principal al acestei acțiuni, face tot posibilul să ajungă în inima inamicilor și se străduiește să afle toate secretele organizației FWA. Astfel, printre numeroase secențe de shoot'em'up, în care tot ce trebuie să faci este să distrugi tot ce mișcă și se apropie prea mult de tine, trebuie să soluționezi și o serie de puzzle-uri. Acestea din urmă sunt extrem de interesante, chiar dacă numărul acestora nu este prea mare. Din cap în coadă *Cyberia 2* este extrem de bine realizat din punct de vedere estetic. Animăriile și toate secențele de film nu au egal nici măcar în zilele noastre. Sigur că nu poți compara un joc din anul '96 cu unul de ultimă oră ca *Black Dahlia*, *X-Files* sau *Eraser*. Totuși în *Cyberia 2* există ceva mai mult dinamism și mai multă adrenalină decât poți găsi în questurile clasice. Și ce te poate încânta în mod deosebit este și firul acțiunii care se derulează ca un film fără nici un fel de întrerupere.

Așadar punctul forte al acestui titlu este acțiunea. Nică nu începe bine acțiunea că te trezești într-un labirint prin care alergi ca disperatul și împuști orice inamic ce-apare după cotitură. Și o tii așa vreo cinci minute după care ajungi într-un garaj unde te-așteaptă o femeie (destul de „hot” – ca să zic așa) cu un vehicul asemănător unui Hummer (numai că ăsta e dotat cu un soi de laser). Și așa începe cursa pe autostrăzile suspendate ale viitorului. Și cum gonești așa, trebuie să tragi în tot ce zboară și în tot ce are roți. Mai ai uneori un pic de timp să-i strigi tipei că te sufocă – da-n rest e musai să tragi cu laseru' încontinuu. Ei, și dacă termini cu mașina



de răzbrel te sui într-un avion demn de toate invidia și începi apoi să tragi în niște proiectile ciudate care numai că n-au rolul să te întămpine cu bucurie. Odată ajuns în baza inamicilor treci de o serie de paznici și ajungi la un moment dat într-un loc unde trebuie să accesesei VR-ul. Probabil că cea mai interesantă parte a jocului o reprezintă călătoria și acumularea de date din VR – un fel de computer al viitorului. Aceste secențe în care călătoresc prin creierul electronic al FWA sunt extrem de bine realizate.

Cyberia 2 este cu siguranță unul dintre jocurile mele favorite. Este destul de greu să găsești în zilele noastre un quest care să conțină atâtă dinamism și acțiune. Și mai ales să fie atât de bine realizat încât efectiv ai impresia că joci rolul principal într-un film. Și chestia e că odată ce ai ajuns la sfârșitul filmului îți pare atât de rău încât mai vrei să reviezi odată scenele aceleia apocaliptice și pline de suspans.

Cyberia 2 se poate juca pe trei nivele de dificultate – de la ușor la dificil – unde pe cel mai greu nivel ai nevoie de ceva mai multă îndemânare. În plus, în joc există o varietate extrem de mare de arme și vehicule. Chiar dacă nu ești tu cel care le pilotează cel puțin ai ocazia de le distruge. Sigur că

LEVEL DATA

Producător: Xatrix Entertainment
Ofertant: MultiNet SRL
Tel: 062-222201
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95

NOTA

91

Mr. President

Beneath a Steel Sky

**Numele: Foster (original: Overmann).
Prenumele: Robert. Misiunea: Să elucideze
misterul propriului trecut. Cum? Luând-o de la
capăt. Încet... Cu perseverență... Că doar jocul
ăsta e quest, și încă unul produs de Revolution
Software și distribuit de Virgin Interactive!**

Amintiți-vă de vremurile alea bune când 386-le era mai mult decât suficient și Indiana Jones and the Fate of Atlantis era unul din cele mai populare jocuri. Nu mult după aceea piața a fost invadată de clone, dar asta nu a supărat pe nimeni, pentru că varietatea subiectelor abordate era atât de mare încât asemănările apăreau doar la capitolele grafică și sunet. Din această serie a „clonelor” face parte și acest *Beneath a Steel Sky*. Prima impresie a fost aceea a descoperirii unei fosile foarte vechi și fără valoare. O silă profundă m-a cuprins când m-am gândit ce specimen aveam în față, în timp ce oferta contemporană de quest-uri cuprinde „minuni” gen Black Dahlia și X-Files. Și totuși, l-am instalat de pe sidiul care cuprinde un spațiu enorm de... 79 mega și am fost surprins să constat că îmi place. Intro-ul format din imagini statice de tipul benzilor desenate, acompaniat de voci înregistrate ca la carte e un adevărat „atmosphere creator”, care m-a făcut să pun mâna pe maus și să încep să butonez cu pasiune. Story-ul în sine este incitant, așa că te face să treci dintr-un ecran în altul în speranța că îi vei da de capăt. De fapt, este vorba de...

Prezent și trecut

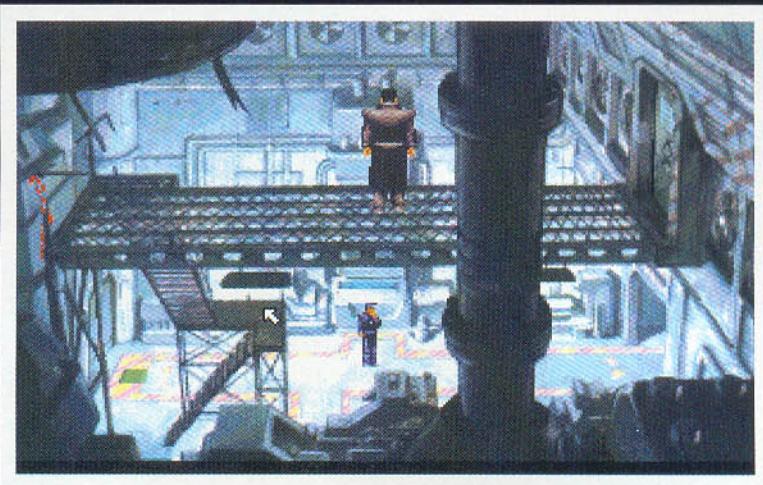
Cu mult timp în urmă un elicopter s-a prăbușit cu tot atât de mult, zgomot și fum. Din accident a scăpat doar un băiat, care a fost luat în primire de un tip ciudat, cu barbă și cu o frizură ciudată, șeful unei comunități care locuia în afara megalopolisului Union City. Pe măsură ce creștea, băiatul cu pricina (Robert Foster, pe numele lui cel adevărat și real) descoperă că are talente înăscute în domenii diverse și a început să-și folosească abilitățile pentru a ajuta comunitatea în sănul căreia a fost primit cu atâta căldură. Apoi a venit și ziua fatală. Un elicopter a oprit lângă tabără și l-a luat pe Robert (care s-a predat ca să-l salveze pe șeful comunității, acum un bătrân cu barba albă și impună-



toare). Imediat după decolare, o explozie atomică a spulberat trecutul lui Foster. Întreaga comunitate (care trăia într-o zonă numită „The Gap”, foarte poluată și cu temperaturi care atingeau 100 grade celsius) a fost rasă de pe față pământului. Elicopterul și-a continuat zborul înspre Union City (un imens oraș suspendat pe o infernală rețea de conducte și schele și acoperit cu un elopotel de sticla care îl separă de mediul nociv din exterior), dar, în loc să aterizeze pașnic, s-a prăbușit, în timp ce Robert Foster se întreba dacă va mai supraviețui unui alt doilea accident aviatic. Și, logic, a supraviețuit (altfel, adică quest...). Tipul care l-a luat din mijlocul comunității purta numele de Reich S. Commander (cu așa o denumire, cu siguranță nenea asta e cam agresiv), locuia în Belle Vue Gardens, Eyrie 2291 (avea și bani...), era în vîrstă de 36 de ani, și prezenta LINC status-ul 5 și Special Operative No. UO88 / H2. Clar? Tot el este și șeful serviciilor de securitate din Union City, al căror cel mai important rol este împiedicarea activităților spionatice întreprinse de membrii corporației Hobart (inamicul nr. 1 al Union City-ului). Din accident scăpă de la moarte și tipul asta și imediat pune toate gărzile să-l urmărească pe Foster. După toată agitația asta începe în sfârșit, jocul...

Insoluția

Jocul în sine aduce foarte mult a Indiana Jones a.t.F.o.A., dar folosește o tehnologie nouă pentru acea vreme, numită Virtual Theatre. Acest sistem a creat o lume populată de personaje „reale”, permitând apariția unor caracteristici unice în aventurile grafice. Important pentru fluxul jocului este ca Foster să continue dialogul cu personajele întâlnite pe spinosul său traseu până la epuizarea tuturor replicilor. De obicei click-area cu butonul stâng pe un obiect este echivalentului privitului, iar cu butonul drept se acționează asupra obiectului cu pricina. Toate aceste „facilități” sunt oferite de o firmă de care nu prea am auzit până acum (de fapt, nu am auzit de loc) și anume **Revolution Software**. Firma aceasta și-a făcut apariția în lumea dură a producătorilor de entertainment software în anul de grăie 1991, într-un apartament situat deasupra unui magazin de fructe din Kingston upon Hull. Impresionată de sistemul „Virtual Theatre”, firma Mirrorsoft - condusă de Robert Maxwell - a semnat un contract pentru primul produs: „Lure of the Temptress”. Dar ceva nu a mers cum trebuie și **Revolution** și-a luat zborul înspre **Virgin**, căreia i-a și vândut drepturile pentru sus-numitul „Lure of the Temptress”. Succesul primului lor proiect (de care nu cred că au auzit mulți pe meleagurile noastre) a convins membrii echipei **Revolution** să își mărească ambiiile. Ei s-au asociat Dave Gibbons, creator de benzi desenate și s-au pus pe lucru la un nou proiect, destinat să inițieze o nouă generație de quest-uri. Astfel au apărut primele schițe pentru *Beneath a Steel Sky*. Doi ani mai târziu s-au prezentat în față publicului, plini de mândrie și de ei însăși. Și aveau și de ce, doar ofereau o variantă nouă a sistemului Virtual Theatre pe post de motor al unui joc de șase ori mai mare decât „Lure of the Temptress”.



Planurile de viitor ale firmei erau și ele impresionante. Vroiau să folosească o tehnologie grafică extrem de avansată pentru producerea unor imagini afișate prin intermediul unor tehnici cinematice ultra-extra-super, producătoare de uimiri și aah-uri.

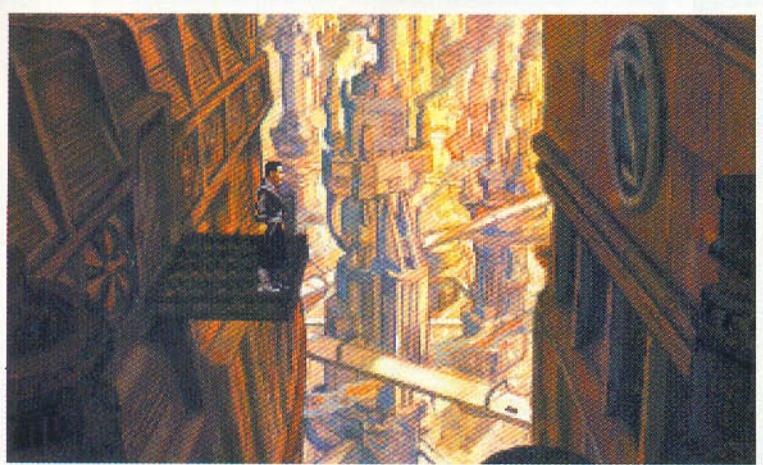
Și nu se agita ei degeaba, pentru că nu peste mult timp au reușit să impresioneze nici mai mult nici mai puțin decât însoțită Departamentul Britanic la Comerțului și Industriei, care a decis să-și aducă aportul la susținutele eforturi depuse de **Revolution Software**. Printre rezultatele scontate se numără și crearea unui A.I. aprig și deștept, care urma să fie incorporat în jocuri care erau destinate să schimbe într-un fel sau altul aspectul ofertei de entertainment software. Totuși, se pare că nu prea le-a ieșit pasența.

Și acum, revenim la programul nostru obișnuit...

Ar mai fi de amintit câteva detalii cu privire la organizarea din Union City. Megalopolisul e condus de un consiliu pe care fiecare cetățean îl consideră binefăcătorul tuturor. Acest Oraș al Uniunii a reușit să încoporeze un alt megalopolis, numit Asio-City, devenind astfel al doilea oraș-stat ca mărime din lume. Inamicul Union City-ului este, cum am mai zis, corporația Hobart, care aplică în continuare strategii economice interzise cu zeci de ani în urmă de Grupul Union, strategii considerate în neconcordanță cu principiile neo democratice care au fost acceptate la tratatele de pace de după Marele Război Euro-American. Aceste strategii economice implică ajutorarea celor lipsiți de orice mijloace de subsistență, cum ar fi locuitorii Gap-ului.

Orașul în sine este controlat de LINC, un sistem computerizat care „a avut grija” de mai bine de douăzeci de ani de toate problemele din Union City. În tot acest timp a fost dus neîncetat un război economic care nu cunoaște decât reguli foarte dure. Se pare că membrii Consiliului, ajutați de LINC (ale cărui terminală împânzesc orașul) și de puternica forță de securitate, aproape au reușit să câștige conflictul.

Acum, când toate lucrurile par a merge perfect, LINC a intrat



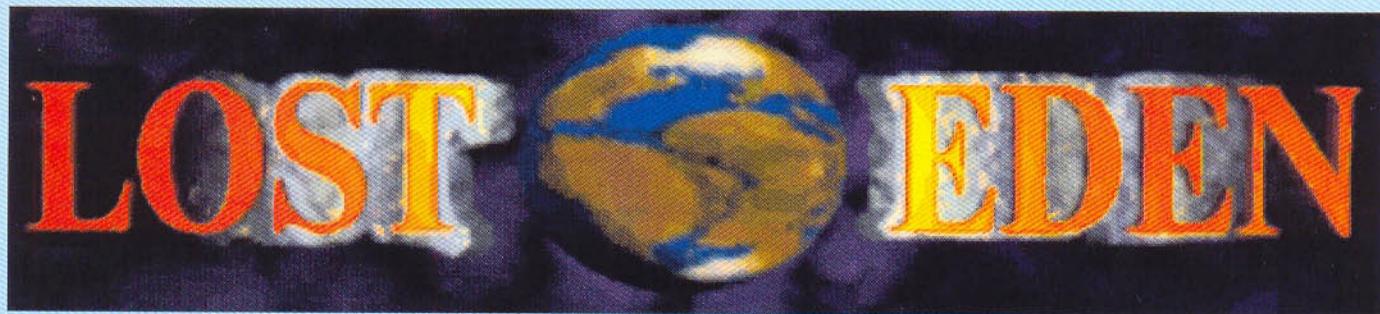
brusc în alertă și a ordonat capturarea lui Robert Overmann (Foster) în stare de funcționare: „Suspect to be returned alive. Repeat alive.” De ce? Care este misterul din spatele acestei povestiri complicate? Vei reuși să elucidezi toate misterele, să-ți savlezi pielea și să ajută corporația Hobart să învingă? Să răzbuni moartea celor uciși fără milă și să aduci lumina în Union City? Poate că da, poate că nu...

Mike

LEVEL DATA

Producător: Revolution Software
Distribuitor: Virgin
Ofertant: Multinet SRL
Hardware: 386, 2MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS

NOTA 91



Primul joc produs de francezii de la Cryo pentru Virgin Interactive, aduce la viață lumea de mult apusă a dinozaurilor

Povestea din *Lost Eden* ne trimite în perioada când oamenii și dinozaurii trăiau împreună. Cu muuuuuulți ani în urmă, aceștia trăiau în pace și armonie și reușiseră să construiască împreună fortărețe uriașe pentru a se apăra de atacurile ferocilor T-Rex. A fost o perioadă de pace și prosperitate, când Tyrannosaușilor le era frică să atace puternica alianță dintre oameni și dinozauri. Însă, de-a lungul anilor, lucrurile s-au mai schimbat și încrederea dintre cele două rase s-a subrexit. Dintre fortărețele de altă dată, una singură mai există și aceasta este cunoscută sub numele de The Citadel of Mo. Bătrânul rege Gregor știe că Moorkus Rex, liderul Tyrannosaușilor, va ataca în curând și acest ultim punct de rezistență. Regele consideră însă că fiul său Adam nu este încă pregătit pentru apărarea citadelei. Ziua în care începi jocul, este ziua „deșteptării” lui Adam, și poate ziua în care o nouă istorie va fi scrisă. Jocul îți oferă rolul Tânărului prinț Adam, care în primul rând trebuie să redescopere secretul construirii mărețelor fortărețe de altă dată și să obțină din nou încrederea dinozaurilor. El va fi însotit de Dina, o mai veche prietenă dinozaur, care are capacitatea de a înțelege orice limbaj, lucru foarte folositor, mai ales când tratezi cu dinozaurii. Vei întâlni și alte personaje care îți vor oferi ajutorul și se vor alătura grupului. Un lucru foarte indicat este să vorbești cu ele, acestea putând să-ți ofere nenumărate indicii și sfaturi utile.

O poveste captivantă

De multe generații, locuitorii Eden-ului sunt vânați și hăituiți de T-Rex-ii lui Moorkus Rex. Cu ajutorul hoardelor sale însetate de sânge, Moorkus Rex duce o campanie de exterminare a oamenilor și dinozaurilor. Scopul său este dominația totală asupra Eden-ului. Iar scopul TĀU este să-l împiedici. Odată cu „deșteptarea”, vizionarea ta asupra celor ce se întâmplă în Eden s-a schimbat enorm. Regel Gregor este deja bătrân, iar spiritul său de războinic s-a stins. Viziunea sa asupra viitorului Eden-ului este sumbră, și nimic nu-l poate opri pe Moorkus Rex. Tu îți respectă tatăl, dar...nu împărtășești viziunile. De când mama și sora ta au fost ucise de fioroșii T-Rex pe câmpul de luptă de la Mashaar, Gregor îți-a interzis să părăsești siguranța citadelei Mo. Ești ultimul moștenitor al tronului și nu e nevoie să înfrunți pericolele lumii de afară. Dar tu ești curajos și ambicioș, și vrei să admiră

peisajele minunate din Eden cu proprii tăi ochi. Nu împărtășești pesimismul lui Gregor și ești hotărât să oprești valul de distrugere al T-Rex-ilor. Ai o ambiiție eroică și îndrăzneață: să reunești oamenii și dinozaurii într-o alianță împotriva lui Moorkus Rex. Dacă vei reuși să construiești citadele ca cea din Mo în restul văilor, oamenii și dinozaurii se vor putea apăra de atacurile T-Rex-ilor. Și cu o rețea de astfel de citadele, viitorul nu mai este atât de negru. Convișii astfel de bunele tale intenții, toți locuitorii Eden-ului îți se vor alătura, și în fața unei astfel de desfășurări de forțe, T-Rex-ii nu vor avea nici o șansă. Dar există o mare gaură în acest plan. Secretul construirii citadelor s-a pierdut! Crezi însă sincer că secretul Arhitectului, strămoșul tău, Priam, poate fi redescoperit. Astfel că misiunea ta are două obiective: recuperarea secretului citadelor și apoi construirea acestora în văile Eden-ului.

O realizare tehnică de excepție

Grafica din *Lost Eden* este superbă, iar Cryo a reușit să ofere o puternică undă de realism cu texturi fantastice pentru decoruri și dinozauri. Animatiile sunt atât de reale încât te simți ca un spectator privind scene din era preistorică. Dialogurile pot fi subtitrate în cinci limbi, engleză, franceză, italiană, spaniolă și germană, însă vocile vor fi auzite doar în engleză. Acțiunile tale se limitează la cinci posibilități: vorbești, mergi, aduni, folosești și examinezi. Icoană este un cub ce se transformă în săgeți pentru a-ți indica direcțiile în care poți merge, un ochi pentru a examina lucrurile din jur sau o mână pentru a lua sau folosi diverse obiecte. Pentru fiecare citadelă trebuie să aduni forțele Brontozaurilor și Triceratopșilor pentru construcții și cea a Velociraptorilor pentru apărare. Pe lângă aceștia vei mai racola Apatosauri și Pterodactili care te vor ajuta să călătorescă între văi. Fiecare specie are propriile ei nevoi pe care tu trebuie să le află, dar odată ce ai aflat ce le place, totul devine monoton. Orice obiect de care ai nevoie îl găsești pe drum sau îl obții în schimbul altuia.

Nu de mult am primit o scrisoare care ne atrăgea atenția asupra lipsei quest-urilor din topul Level, deși unele dintre ele sunt adevărate opere de artă în grafică și sunet. *Lost Eden* este un exemplu elovent al acestui fapt.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Cryo
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: Multinet SRL
Tel: 062-222201
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS, Win 95

NOTA **88**

TOONSTRUCK

Haideți să vedem ce mai este și cu acest joc al celor de la Virgin Interactive. Este de doi lei sau de milioane?

Ok, la treabă... este ora 22:51 pe data de 19 august. Avem o pagină de Level pentru a vedea ce e de capul *Toonstruck*-ului. În primul rând, va trebui să puneti mânuțele alea două pe joc și să rupeți ambalajul, apoi să introduceți „sidi-ul” în unitate și away you go... Cei ce au jucat acest joc își vor aminti tot timpul de el pentru simplul motiv că îl vor adora. Da' hai să vedem de ce este el atât de memorabil?

O poveste încălcită

După ce ai pus „Drew” în unitate, puteți să admirați un film de stil de lung de o calitate excelentă. Nu veți obiecta nici un fel de „patrupeală” – Da... povestea. Prin intermediul filmului veți face cunoștință cu personajul principal Drew Blanc și Flux Wildly. Drew lucrează la o firmă care se ocupă de desene animate, și în curând va avea loc un nou festival numit „Fluffy Fluffy Bun Bun Show”, mar pe scurt un spectacol grețos plin de iepurași dansând și cântând... dar nu va sperați că de aici înainte mult mai este. Problema este că șeful lui Drew vrea niște personaje noi pentru show, niște iepurași noi, și astă până a două zile la prima oră. După cum și numele o sugerează subtil, Drew (oarecum „a desena”) Blanc (oarecum „nimic”) nu are nici un fel de idee pentru show. Pe la ora patru se petrece ceva ciudat și Drew se trezește în lumea desenelor animate unde dansează o grămadă de iepurași. Acum află despre Conte Nefarious care vrea să transforme tot ce e frumos în ceva urât și rău. Tot acum, Drew se întâlnește și cu prietenul lui, Flux, care este un fel de creață mai șiudată cu o pereche de ochelari de soare, foarte comic. Bun, să vedem problema. Drew este condus de Flux la curtea regelui. Acest rege îi expășă cum funcționează mașină înăuntru (lăsată de la lui Nefarius, Malevolator-ul („mal”) – rău și „volator” – care zboară, vă dați voi seama), și propune să se găsească niște piese pentru construcția unui Cutifier care ar trebui să facă la loc tot ce este distrus de Malevolator-ul.

Aventura începe

Pentru a construi mașina, e nevoie de 12 obiecte pe care le veți găsi prin trei ținuturi oarecum diferite: Cutopia – unde trăesc iepurași blah blah blah, Zanydu – un loc care este mai normal unde totul se află într-un așa zis echilibru (cum a lui Flux), și Malevolands – unde trăesc în felul de monstru și roboti ciudăți. La început, vei avea acces doar la teritoriul numit Cutopia, după aceea la Zanydu și în cele din urmă vei ajunge și în Malevolan-

După ce găsiți toate cele 11 obiecte, primul fiind oferit de oficiu, veți asista la o nouă secvență animată, și ea de cea mai bună calitate. Ați construit Cutifier-ul și ați îndreptat tot ceea ce a fost distrus. Din neferioare, regele Hugh (seamănă cu Pacman),

regele Cutopiei, s-a decis să transforme toată lumea în Cutopia, inclusiv Malevolands și Zanydu, ceea ce este greșit... și astfel se va distrugă echilibrul dintre bine și rău. Surpriză! Adevaratul rege Hugh nu ar fi făcut așa ceva. Se pare că iepurașul principal din show-ul

Fluffy Fluffy este cel care a făcut acest lucru (nefiind un iepuraș chiar așa de drăguț). El l-a răpit pe adevaratul Hugh și vrea acum să cucerescă lumea. Acum intervine Drew, care trebuie să scape din închisoarea lui Nefarious și să-l opreasă pe falsul rege Hugh. După o grămadă de pătării, Drew fură Malevolatorul lui Nefarious și se duce să distrugă Cutifier-ul. După o nouă secvență animată, Drew se trezește la realitate și ce o să se mai întâpte o să vedeți chiar voi dacă puneti mâna pe jocul full.

I've Been Toonstruck!

Să trecem la detalii tehnice. **Unu:** grafică super excelentă, animații foarte reușite, personaje bine desenate, mediul înconjurător este foarte bine integrat în poveste. **Doi:** Muzica este excelentă, veți recunoaște melodii din desene animate. Mai trebuie adăugat că este o muzică interactivă; dacă ești în Cutopia o să auzi muzică veselă iar în Malevolands muzică un pic sinistră. **Trei:** Voile sunt punctul forte al jocului, ele aparținând multor actori cunoscuți. În primul rând, Drew este cunoscutul Christopher Lloyd din trilogia „Back to the Future”, vocea lui Flux aparține actorului care-i oferă vocea lui Homer din „Familia Simpson”, actorul Dan Castellaneta, iar printre alții actori cunoscuți mai este și David Ogden-Stiers (colonelul Winchester din „M.A.S.H.”).

Patru: Dialogurile excelente, pline de umor, captivante, ingenioase, satirice. Jocul poate fi configurat în fel și chip, de la detalii la muzică. Ce-ar mai fi...? Jocul este accesibil oricărui gen, puzzle-urile sunt la un grad mediu de dificultate (exemplu: trebuie să scăpați de un robot care le este pe toate capul, toate înexistențe, întrebarea la care el

NU CRED CONCERNANT
THE FUTURE OF
ABUSE

LEVEL DATA

Producător: Virgin Interactive
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: Multinet SRL
Tel: 062-222201
Hardware: 486, 8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS, Win 95

NOTA **81**

Roboței cât cuprinde, hărți bidimensionale, tancuri, tunuri, filme pline de umor – cam acestea ar fi cuvintele care caracterizează acest reușit joc al anului '96. Z: un mit care nu va fi dat uitării prea curând!

În general, Z a fost caracterizat drept un titlu în care întâlniești ceva mai multă acțiune decât în Command & Conquer. Așadar, la fel ca în C&C, există roboți, vehicule pe care trebuie să le produci și să ai grija de ele, însă în Z nu trebuie să-ți faci nici un fel de probleme în ceea ce privește fabricile. Harta fiecărei misiuni este împărțită în mai multe sectoare, în aproape fiecare dintre acestea fiind dispuse mai multe uzine care pot produce roboți sau vehicule. Și cum este firesc, cel care capturează mai multe zone, produce mai repede și mai mult. Astfel, scopul gamerului este să lupte și să apere sectoarele aflate în stăpânirea lui, fără să-și mai facă nici un fel de probleme în ceea ce privește resursele sau construirea de fabrici. Pentru a intra în posesia unei zone, nu trebuie să faci altceva decât să trimiti o unitate cu sarcina de a captura steagul amplasat undeva în sectorul respectiv. Pentru a câștiga o misiune, trebuie să distrugi toate unitățile inamice și, de asemenea, să faci praf fortul acestora.

Moarte fulgerătoare

Acțiunea jocului se bazează mai ales pe rapiditate și pe cât de eficientă este strategia pe care-o abordezi la începutul fiecărei misiuni. Pot spune că în Z contează foarte mult ce faci în primele 3 minute ale fiecărui scenariu. Dacă nu te miști repede și îți ia dușmanu' înainte, nu-ți mai rămâne altceva de făcut decât să iezi misiunea de la capăt. Adesea, pe la nivelele avansate, misiunile vor trebui reluate chiar și de 10 ori până să ajungi să abordezi o strategie corectă. Pe parcurs ce avanzezi, beneficiezi de trupe



mult mai puternice și mai rapide. Totuși, inamicul este întotdeauna cu un pas înaintea ta, având o tehnică de luptă mult mai avansată decât a ta. Lucru care uneori este enervant!

Majoritatea gamerilor care au avut de-a face cu Z, au spus că AI-ul inamicilor este extrem de avansat și lucrează real-time. Ei bine, pot spune că spre deosebire de unele RTS-uri lansate de curând, Z stă foarte bine la capitolul AI. Dacă ajungi la un moment dat să deții mai multe sectoare decât inamicul atunci totul se rezumă la placerea de a distrugă inamicul până la ultimul.

Z este, în ciuda elementelor care lipsesc, un joc unic și original, cu mult dinamism și destul de bine realizat. Există sunete și efecte grafice reușite, în plus existând și o mare varietate de unități. Oricum, pentru cei care nu-și permit mai mult de un 486 cu 8 MB RAM, Z este jocul ideal. Oferă tot ce poate oferi un joc pe un astfel de sistem.

Bangul sonic și vizual

Da... gamerul se poate bucura în Z de efecte grafice cu adevărat demne de invidiat. Spre exemplu, felul în care explodează tancurile și diversele unități este absolut spectaculos. Astfel, să presupunem că un tanc a fost lovit din plin de o ghilea de-a ta. Explosia acestuia poate fi în egală măsură impresionantă și fatală. De ce? Păi, uneori vezi cu uimire cum turela sau altă componentă a tancului devastat zboară în aer la o înălțime impresionantă, pentru că mai apoi să cadă din întâmplare pe vreo unitate de-a ta. Și rezultatul este ușor de prevăzut: moartea rapidă a unității care a avut ghinionul să se trezească cu o turelă de câteva tone în cap. Și cum stăm cu sunetele, nici nu cred că mai are rost să vă povestesc – efectele sonore sunt absolut foarte reușite și cu adevărat haioase. Așa că fraților, go and take a Z!

Mr. President

LEVEL DATA

Producător: Westwood

Distribuitor: Virgin

Interactive

Ofertant: Multinet SRL

Tel: 062-222201

Fax: 062-220729

Hardware: 486, 8 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: DOS

NOTA 82

REVIEW SPECIAL LEVEL

HEAVY GEAR II





1

Ce mama naibii?! Unde sunt? O navă spațială pentru prizonieri? Am 12% din viață? Jocul începe cu mine pe moarte? Ce sunt eu, bă? Prizonier?



2

Unde naiba e toată lumea? Locul astăpică pe mine! Cineva să-mi dea un telefon să vorbesc cu agentul meu, păi ce nevoie? O să-l omor pe hoțul ăla!



3

Eu? Tânărindu-mă prin niște țevi de aerisire nenorocite, ca un șobolan de casă? Iususe!! Ei, arată bine ceața asta, nu? Hei! Ce-mi pasă mie?!



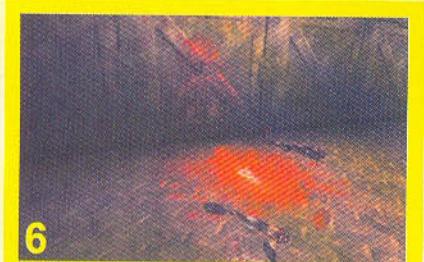
4

Now what? Iar nu e nimeni pe aici? Hello?! Unde sunteți, șobolanide doi-lei?! Treceți aici, nimicurilor! Hmm... nimic. Mai bine mă uit prin jur după o...



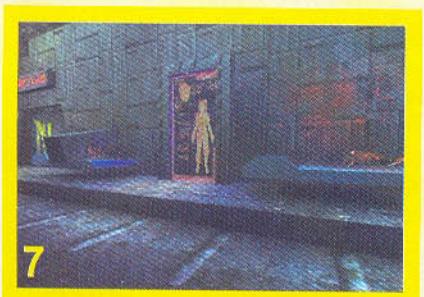
5

Eee! Așa mai merge! A venit timpul să mă încarc cu toate armele posibile și să zbor niște creieri! O să vă omor pe totul Hehehe. Drăcia naibii!



6

Hehehe. Uită-te la ratatul astă! Cineva a scos cuiul de la o grenadă și i-a vărtă-o pe gât! S-ăimprăștiat peste tot! Nimicule! Hei, ce naiba este cu zgromotul astă? Oh oh...



7

Ce mai și astă? O infirmerie? Hei, măcar pot să mă mai vindec și eu puțin. Acuma, dacă m-ăs lua după urletele, alea disperate poate găsesc o armă...



8

Fun

OK, a mai trecut o lună și trebuie să mai rădem de câteva jocuri. De data aceasta am ales 1st person-urile

Deci, pentru cei care încă nu știu despre ce este vorba prin ăstea două pagini, am să vă mai spun o dată. Aici o să găsiți nod în papură la mai multe jocuri, iar când spun nod în papură mă refer la bug-uri. Dacă ați mai văzut și voi bug-uri în alte jocuri... știți adresa, aşa că aşteptăm scrisorile voastre (menționați pe plic „fun stuff”). Așadar, să trecem la ce avem de criticat de data asta.

Hai să plutim prin aer

Bun... pentru că multă lume adoră shoot'em'up-urile, am zis să vedem noi și ce este de capul acestor jocuri. Așa că am trecut în revistă jocuri precum Quake, Quake II, Unreal și mai toate celelalte noi și tari. Hai să luăm un caz în particular. Eu și President am ajuns să ne ciuruim prin Quake II, la un nivel nu prea mare cu toate armele posibile... mă rog știți voi. Deodată mă trezesc undeva pe un bloc și-l văd cu coada ochiului sau mai bine zis în colțul ecranului pe inamic în persoana lui Prez. Și, fiind el mai marele șef pe aici, pun de departe micuța și modesta mitralieră și iau Thunder Bolt-ul, că doar nu degeaba este el șef. Îmi aplec privirea în jos și dau să trag, dar ce să vezi, mi-am luat zborul! Stați așa, că tre' să vă explic puțin. Te duci la marginea unui bloc (sau a unei cutii, a unui butoi) și te uiți în jos (la maxim) după care te învârti puțin și observi că de fapt stai în aer! Așa și dacă revenim la jocurile 1st person mai vechi în care puteați să vă admirăti mutrișoara, ați observat cu siguranță că atunci când aveați o întâlnire de nivelul 4 cu o rachetă, ochii vi se mișcau în locul urechilor, din gură vă curgea sânge, etc. etc. Da, asta este destul de mișto! Dar să vedem ce se întâmplă când găsim o trusa medicală... TaaDaa!!! Fața se face de-odată la loc. Operație estetică instantanee? Da! Hai să vă spun o poveste frumoasă...

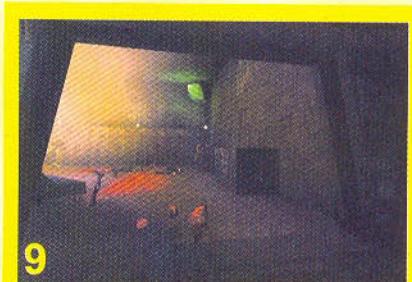
Total Sci-Fi

Într-o zi plină de soare, pe când mingea de plasmă a BFG3000-ului meu măngâia cu ale sale raze ultra-violente suprafața rece a pământului, pe la orele 8, undeva în lume se

Hai... că tot n-am scris noi un articolaș despre Unreal... așa că am zis să vă prezentăm într-un mod mai original ce se petrece prin jocul astă. E ca o bandă desenată. Savurați, gustați și vă minunati!

Ce naiba? Se aud tot felul de zgromote ciudate și urlete disperate! Ce se petrece după ușa aia? Un tip urlă ca nebunu' acolo!

Dumnezeule mare, un măcel în toată regula, ca o petrecere și eu n-am fost invitat? Ei, asta mă scoate din sărite! Tu! Stai așa nu fugi! ăla arăta ca un monstru!



9

Stuff

LEVEL
LEVEL
LEVEL
LEVEL
LEVEL

trezește un cititor LEVEL. Ceasul sună enervant! Cititorul nostru, un gamer înrăit, pune mâna pe deșteptător și-l catapultează prin geam, fix în chelia unui trecător nevinovat. Ziua începe. Gamer-ul nostru, și hai să zicem că locuia singur – mai ales de când a început să joace Quake – se duce supărăt în bucătărie, trântește pe o bucată de pâine o felie de salam cu niște gem pe post de ketchup, ia o mușcătură bună, se miră de ce are un gust ciudat și se îndreaptă spre calculator. Quake-ul începe... și tot începe și rulează până seara târziu când pe la al ante-răs-post-penultimul nivel dă colțul și-i sare o drăcovenie în față. În clipa aia, gamer-ul nostru, trecut prin atâtea încercări ale vieții, face un stop și în marea lui disperare sare pe geam exact ca ceasul. Din nefericire, pe trotuar nu se mai află nici o chelie salvatoare ci doar pavajul ud și rece. Acum probabil că vă imaginați cam cum arată gamer-ul nostru supărăt... de-a dreptul supărăt. Cu o ureche în loc de nas și un ochi în loc de gură și tot așa se scoală din balta de sânge și se îndreaptă în grabă spre o trusă de prim ajutor – de unde a apărut această cutie de prim ajutor Dumnezeu știe, dar să mergem cu presupusul. Deci, unde eram? A, da gamer-ul vede cutia de prim ajutor și plin de fericire sare cap spre ea. Este de la sine înțeles ce minuni pot face aceste truse, pentru că gamer-ul nostru e ca nou-nouț. și probabil că mâine o va lua de la început.

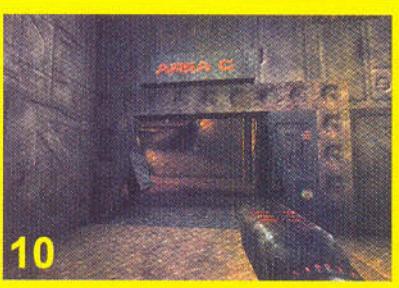
Nea-Muritorul

Ei asta-i, se pare că mi s-a pus pata pe jocurile 1st person că mi-am adus aminte de încă ceva. Hai să recapitulăm cam ce se întâmplă prin astfel de jocuri. Voi sunteți eroul și, oricât ar trage mii și mii de monștrii în voi, tot nu reușesc să vă omoare. Nu este cinstit! Este pur și simplu revoltător! Bietul monstru a fost făcut numai așa ca să moară? Păi dacă ăia de la Hollywood vor să facă și un film pe tema Titanicului văzut din perspectiva aisberg-ului, ar trebui să facem un joc din perspectiva monștrilor care mor (pun pariu că ar fi cel mai scurt joc din toate timpurile). Dar de ce se întâmplă toate acestea? Pentru că eroul nostru este un nemuritor. El tot încasează gloanțe, da nu moare. Ei... asta este, dar ce este și mai revoltător este faptul că Nemuritorul ăla adevărat de la teveu este o pungă ambulantă de gloanțe. Păi ce se întâmplă domne' în filmul ăla... apare un nemuritor, vin unii, trag câte un glonte în el în fiecare episod și el nu moare? Păi ar trebui să aibă la gloanțe în el de să-l atragi cu un magnet, nu? E... la asta nu să mai gândit nimenei, nu? Și uite așa am găsit și o legătură strânsă între 1st person-uri și Nemuritorul. Și dacă nu am dreptate... mai vedem noi ce facem.

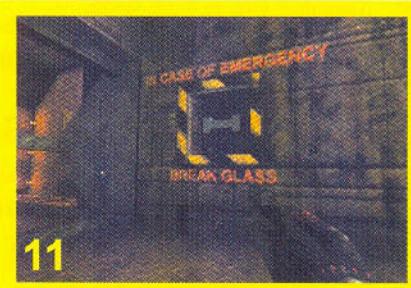
Sergio

Hei! O armă! În sfârșit! Acuma o să mă iau după ticlosul ăla! O să vadă el ce-i fac! Area C? Area C pe naiba! Dudah! Dudah!

Îa te uită! O manetă în perete! Spargeți geamul! Lasă că omor eu sticla aia! Lasă-mă să omor un om, ce naiba! O manetă, auzi!

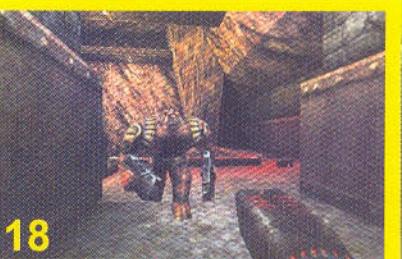


10



11

Ce Dumnezeu?! Tu cine mai ești? O să te... la de-aici niște gloanțe! Ticălosul! La naiba de fraier! Ai naibii, bă!



18

Cred că o să explorez puțin corridoru' astă puțin. Pare părisit... la stai! Am văzut un tip aruncat prin aer? Ce nevoie se petrece pe aici? Cine l-a zvărbit pe ăla?



17

Ce drăcovenie mai este și asta?!? You wanna piece o' me? Fă-te-n'coa'! Ești șmecher, huh? la de aici! Ei, acum ce mai zici?



16

Așa mai merge! Deja am dat de altă armă? Arată ca un Uzi. presupun că ratatului astă mort n-o să-i mai trebuiască arma. Mă întreb ce l-o fi pălit...



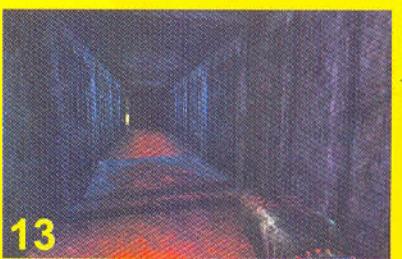
15

Ce NAIBA?! Unde mama lui știi voicine sunt?! Am picat pe o planetă? Cine naib... Ce? Unde? This is fogging unreal!



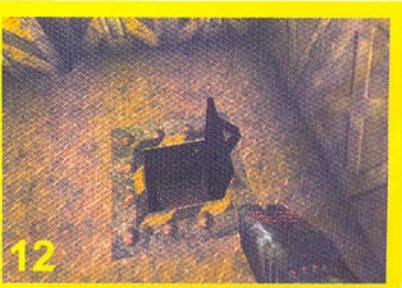
14

Oof... Oh, corect, încă un tunel nenocic! Jeez! Cred că o să mă iau după dâra astă de sânge de aici! Parcă sunt într-un film!



13

Hei, s-a deschis o ieșire în podea! Acuma o să ieș din nava astă nenocică! Da ce naiba e aco-lo jos?



12

CHEAT CODES



Archimedean Dynasty

În timpul jocului ține apăsat CONTROL după care tastezi:

- 0 – pentru a încheia misiunea
- 1 – pentru invincibilitate
- 2 – unlimited torpedoes
- 3 – unlimited cannon ammo



Blood Omen: Legacy of Kain

Oricând pe parcursul jocului execută următoarele combinații:

Sus, dreapta, atac, action, sus, jos, dreapta, stânga – **full health**
Dreapta, dreapta, atac, action, sus, jos, dreapta, stânga – **full magic**

Colonization

Ține apăsat ALT și tastează W I N. Vei activa un Cheat Menu.

Commandos: Behind Enemy Lines

Iată codurile pentru primele 20 de nivele:

- Mission 2: **4JJXB**
- Mission 3: **ZDD1T**
- Mission 4: **RFF1J**
- Mission 5: **K4TCG**
- Mission 6: **MIR4M**
- Mission 7: **7QVJV**
- Mission 8: **K99XC**
- Mission 9: **AAAX1**
- Mission 10: **JSGPW**
- Mission 11: **CMODD**
- Mission 12: **JGHD3**
- Mission 13: **PUUWW**
- Mission 14: **WT348**
- Mission 15: **139P0**
- Mission 16: **L9IPV**
- Mission 17: **5LIMV**
- Mission 18: **YJOJG**
- Mission 19: **YFCWJ**
- Mission 20: **GDKWT**

Die bye the Sword

În timpul jocului ține apăsat F1 și tastează:

- Mukor** – God Mode
- Dedly** – Super Weapon
- Golrog** – Giant
- Btiny** – Dwarf

Entrepeneur

Funcționează numai în single player mode. Apeși TAB, scrii unul din codurile de mai jos și confirma cu ENTER.

- Zeropercentinterest** – îți dă 10.000.000 \$
- Canyouspareadime** – îți dă 100.000.000 \$
- Iseelondoniseefrance** – cercetează toate regiunile
- Feelthatmajorising** – 10 unități din fiecare tip de resurse
- Idkfa** – 99 unități din fiecare tip de resurse
- Hitmeagain** – îți dă un action card
- Upmasleeve** – îți dă toate action cardurile
- Impressme** – termină proiectul aflat în cercetare

F22-Raptor

Apeși T pentru linia de mesaje și scrie:

- It's not my fault** – misiune completă
- Never tell me the odds** – inamicii nu te mai nimerește
- We can rebuild him** – repară stricăciunile
- There can be only one** – invulnerabilitate
- I'll be back** – reîncarcă magazia

Gene Wars

Tastează **SALMONAXE** pentru a activa tastele de cheat care sunt:

- W** – victorie

C – acces la toți hibrizii
L – summon monoliths
T – clădiri transparente
B – construcții și upgrade-uri instantanee
S – tehnologie
Shift Z – toată harta
F5 – duranium bulbi
F6 – arunci bombe cu cursorul
F7 – împușcă o creatură
F10 – money-money-money

G-Police

Codurile de nivel

1 - SXYLAAAA
2 - KJOXAAAA
3 - UIXZAAAA
4 - MKFHRFAA
5 - WHLMIAA
6 - YITSRFAA
7 - UWCQAAAA
8 - MYKXQFAA
9 - YIOQMIAA
10 - CJWGRFAA
11 - IKFNIVDA
12 - GVFSAAAA
13 - MGIZAAAA
14 - EIQRFAA
15 - QSTZMIAA
16 - EEIQRFAA
17 - CHYRAAAA
18 - UGZKAAAA
19 - KFPGRFAA
20 - YCQGNIAA
21 - ICZINIAA
22 - WHCIAAAA
23 - KTUWQFAA
24 - YQVWMIAA
25 - IQEZRFAA
26 - EGXTVCAA
27 - SRPIMIAA
28 - CRAUVCAA
29 - ODHDWCAA
30 - CPZRMIAA
31 - YOVYMIAA
32 - YAXTRFAA
33 - CRZOVCAA
34 - QOAPRFAA
35 - OPLRMIAA

Heavy Gear

În timpul jocului ține apăsat CTRL-ALT-SHIFT și tastează:

Bedouinprince – invulnerabilitate

Checkmatein – misiune câștigată
Hesbackandhesgotagun – muniție nelimitată
Deeplikespudding – free-eye mode (navighezi cu CTRL+Direcție)

Heros of Might and Magic 2

Tastează următoarele dar cu **Num Lock** deactivat:

911 – câștigi scenariul
1313 – pierzi scenariul
8675309 – harta completă
32167 – 5 Dragoni pentru eroul activat

Little Big Adventure

Apasă ESC pentru a activa menu-ul după care tastezi:

Life – full life
Magic – full magic
Full – full life, magic și clovers
Gold – 50 coins

Magic Carpet 2

Apasă I și apoi tastează WINDY urmat de ENTER. Acum poți folosi următoarele taste:

ALT+F1 – toate magiile
ALT+F2 – mai multă mana
ALT+F3 – distrugă toți jucătorii
ALT+F4 – distrugă toate castelele
ALT+F5 – distrugă toate baloanele
ALT+F6 – vindecă
ALT+F7 – omoară toate creaturile
ALT+F8 – mai multe puncte de experiență
ALT+F9 – folosești magie pe gratis ON/OFF
ALT+F10 – invulnerabilitate ON/OFF
SHIFT D – completează obiectivul
SHIFT C – completează nivelul

Master of Orion 2

În timpul jocului ține apăsat ALT și apoi tastează:

Einstein – toate tehnologiile
Moola – 1000 BC

Menlo – alt cheat pentru research

Iseeall – toate planetele și toți jucătorii

MDK

Aceste coduri pot fi activate doar o singură dată pe nivel.

HEALME – Complete healing

INEEDABIGGUN – Gatt powerup

TORNADOAWAY – Twister powerup

HOLOKURTISFUN – Dummy powerup

Nightmare Creatures

Scrie aceste coduri în main menu. Dacă ai auzit un sunet atunci totul e OK. Codul **Everywhere** trebuie scris primul pentru a le putea folosi și pe celelalte.

Everywhere – selectezi nivelul dorit, activează celelalte coduri

Boulon – unlimited ammo

Chico – reduce

Gu – cut body

Bronko – play monster

David – deactivează combo mode

Blur – play Blur

Alain Guyet – toate cheat-urile

Moby – selectezi track-ul CD



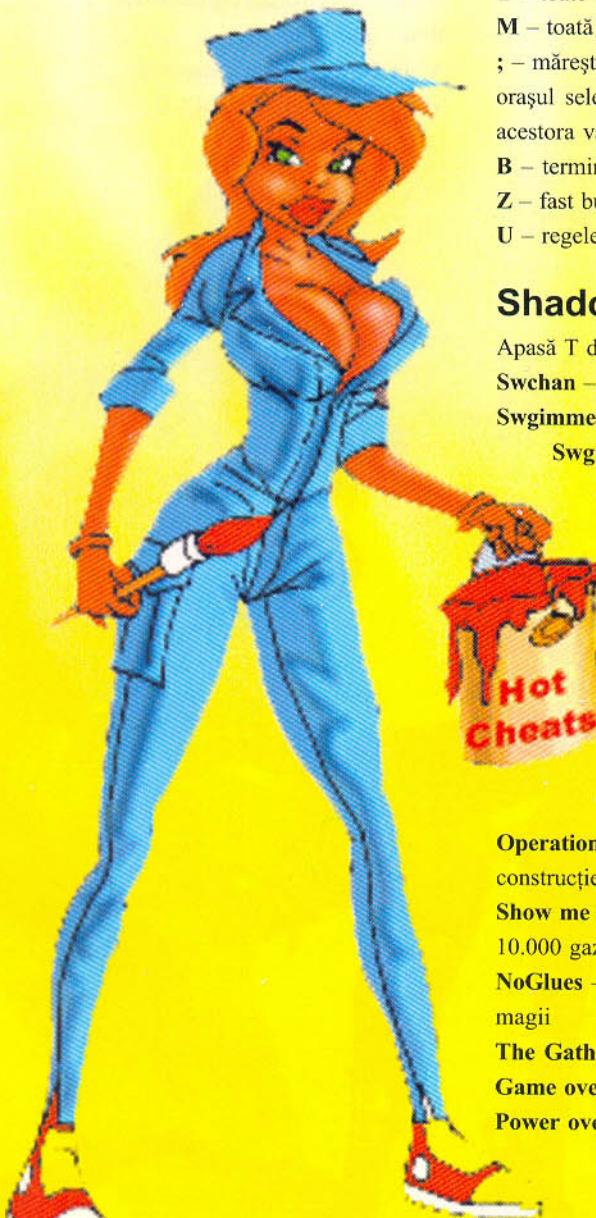
Pandemonium 2

Scrie aceste coduri în loc de parola:

Immortal – 31 de vieți
 Neverdie – invulnerabilitate
 Hormones – full health
 Getaces – level select
 Makmyday – arme
 Gonahurl – rolling camera view
 Skatbord – viteză
 Genetics – mutant mode
 Justkidn – regenerează monștrii

Level codes:

Ice Prison – EMIAGCAI
 Zorrsha's Lab – OMACCBAl
 Hot Pants – FAIAGCBI
 Stan's The Man – FEKAGCCA
 Oyster Desoyster – LGBFIICE
 Puzzle Wood – LMBBIIEE



Temple Of Nori – IEBBIIGF
 Egg! Egg! – KNBBHAI
 Huevos Libertad! – LGBJIICI
 Pipe Hous – LOBJIHEI
 Hate Tank – IGBJIIGJ
 Fantabulous – FFCAGCCC
 Mr. Schneobelen – FHCAGCCK
 Collide O Scope – FJKEGCDC
 The Zoul Train – FLKEGCDK
 Lick The Toad – ADIKBIIIB
 The Bitter End – ADMIBIIID
 Rub The Buddha – MAECCBEJ

Seven Kingdoms

Pentru a activa cheat-urile tatsează !!!@#@###, și acum poți folosi tastele de mai jos:

C – 1000 de credite
 \ – 1000 de unități de mâncare
 T – toate tehnologiile
 M – toată harta
 ; – mărește nnumărul de locuitori din orașul selectat. Atenție! Naționalitatea acestora va fi luată la întâmplare.
 B – termină construirea clădirii selectate
 Z – fast build mode ON/OFF
 U – regele este nemuritor

Shadow Warior

Apasă T după care tastează:

Swehan – God Mode
 Swgimme – toate armele și obiectele
 Swgreed – toate cheat-urile
 Swghost – mergi prin ziduri
 Swmap – toată harta
 Swtrek## – treci la nivelul ## (swtrek04 pentru nivelul 4)

Starcraft

Apasă ENTER, iar apoi scrie unul din codurile de mai jos:

Operation CWAL – mărește viteza de construcție a clădirilor și unităților
 Show me the money – 10.000 minerale și 10.000 gaz
 NoGlues – calculatorul nu mai folosește magii
 The Gathering – mana nelimitată
 Game over man – pierzi scenariul curent
 Power overwhelming – God Mode

Staying alive – nu vei mai putea termina misiunea curentă

There is now cow level – completează misiunea curentă

Whats mine is mine –

minerale

Breathe deep – gaze

Something for nothing – toate upgrade-urile

Black sheep wall – toată harta

Medieval man – toate upgrade-urile pentru trupe

Modify the phase

variance – poți construi orice, indiferent de cerințe

War aint what it

used to be – dezactivează fog of war

Food for thought

– poți construi câte unități vrei

Ophelia – scrii ophelia, apeși ENTER și apoi scrie numele misiunii în care vrei să ajungi

Misiunile:

Terran # - pentru pământeni (1-10)

Zerg # - pentru zergi (1-10)

Protoss # - pentru protoși (1-10)

Terminal Velocity

TRIGODS – invulnerabilitate

TRISHLD – refacă scutul

3DREALM – încarcă toate armele

TRINEXT – Jump to the next LEVEL

TRIBURN – mărește viteza afterburner-ului

MANIACS – 1000 Afterburner ammo

TRSCOPE – Oscilloscope

TRFRAME – FPS ticker

TRIFIR0 – invulnerabilitate temporară

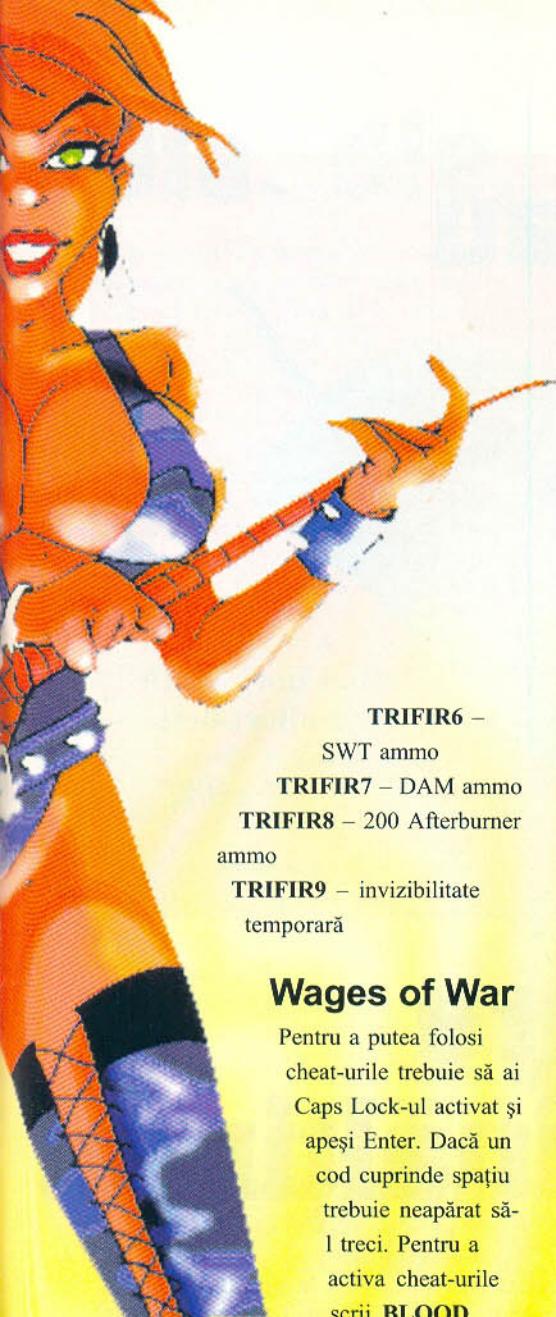
TRIFIR1 – PAC ammo

TRIFIR2 – ION ammo

TRIFIR3 – RTL ammo

TRIFIR4 – MAM ammo

TRIFIR5 – AD ammo

**TRIFIR6 –**

SWT ammo

TRIFIR7 – DAM ammo**TRIFIR8 –** 200 Afterburner
ammo**TRIFIR9 –** invizibilitate
temporară**Wages of War**

Pentru a putea folosi cheat-urile trebuie să ai Caps Lock-ul activat și apeși Enter. Dacă un cod cuprinde spațiu trebuie neapărat să-l treci. Pentru a activa cheat-urile scrie **BLOOD MONEY**. Acesta

îți va permite totodată să vezi mișcările inamicilor. Tastând încă odată **BLOOD MONEY** dezactivezi modul cheat.

Codurile care au fost introduse deja rămân active, dar nu vei mai putea introduce alte coduri.

Adjectives – god mode pentru mercenari. Aceștia primesc toate armele, munițiile, echipamentul și obiectele speciale.

Toate calitățile mercenarilor vor fi și ele duse la maxim.

Bill – toate armele, echipamentul și obiectele speciale sunt date mercenarului selectat

Verb – câte un încărcător pentru fiecare armă este dată mercenarului selectat

Liberty – toate armele și calitățile la maxim pentru mercenarul selectat

Elbow room – 999 action points pentru mercenarul selectat

Deadman – ucide toți inamicii
Stats – calități maxime pentru mercenarul selectat
Noun – sănătate maximă pentru mercenarul selectat
Smoke – mercenarul selectat primește 25 smoke grenades
911 – mercenarul selectat primește 10 first aid kits
Hour – adaugă o oră la timpul de joc
Mmin – adaugă 5 minute la timpul de joc

Wipeout XL

Tatstează în main menu:

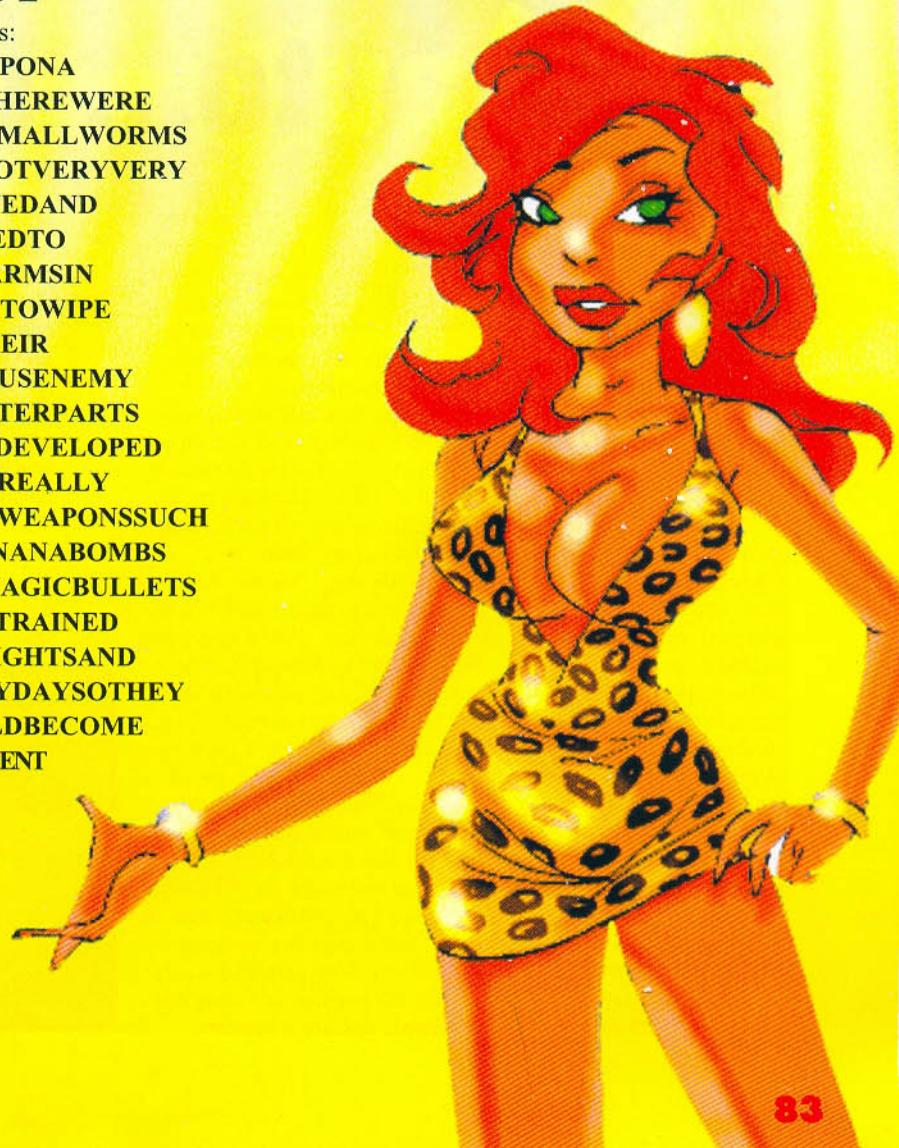
XTEAM – Piranha team
XCLASS – Phantom class
XTRACK – toate traseele
Pune pauză în timpul jocului și scrie:
PSYMEGA – arme infinite
PSYPROTECT – energie infinită
PSYTICKER – timp infinit
PSYRAPID – Machine gun

Worms 2

Level codes:

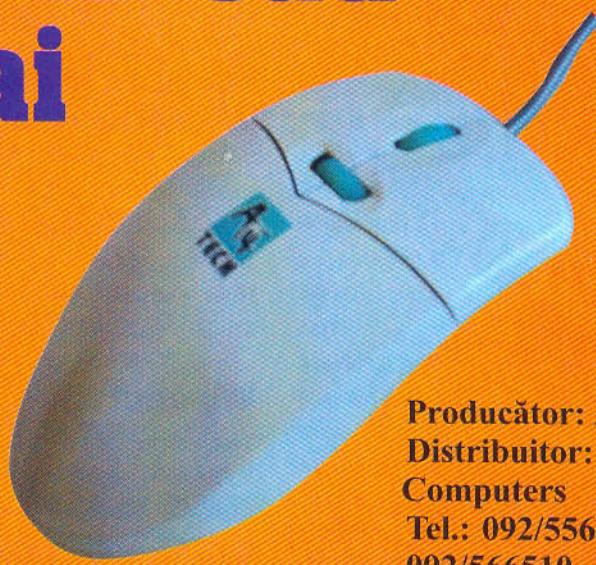
- 1.ONCEUPONA
- 2.TIMETHEREWERE
- 3.SOME SMALL WORMS
- 4.WHOGOTVERYVERY
- 5.ANOYEDAND
- 6.DECIDEDTO
- 7.GOTOARMSIN
- 8.ORDERTOWIPE
- 9.OUTTHEIR
- 10.VICIOUS ENEMY
- 11.COUNTERPARTS
- 12.THEY DEVELOPED
- 13.SOME REALLY
- 14.COOL WEAPON SUCH
- 15.AS BANANABOMBS
- 16.AND MAGIC BULLETS
- 17.THEY TRAINED
- 18.ALL NIGHTS AND
- 19.EVERYDAY SO THEY
- 20.WOULD BECOME
- 21.PROFICIENT

- 22.INTHEIRWORMLY
- 23.WAYSSOMETIMES
- 24.THEYWOULD SHOOT
- 25.GRANNIESJUST
- 26.FOR FUN AND LAUGH
- 27.ABOUTITINTHE
- 28.EVENINGTIME
- 29.WEAPOLOGISEON
- 30.BEHALFOFALLTHE
- 31.TERRITORIESTHAT
- 32.WEWENTTOTHE
- 33.TROUBLEOFTRANSLATING
- 34.WORMS2INTOBUTWE
- 35.DIDNT HAVE TIME TO
- 36.TRANSLATE THESE
- 37.PASSWORDSNOTTHAT
- 38.THEY NEED TO BE DONE
- 39.WE SUPPOSE THAT
- 40.YOU ARE REALLY
- 41.EXPECTING TO
- 42.SEE A WONDERFUL
- 43.CHEAT MODE WHEN
- 44.FINISHTHEMISSIONS
- 45.AND YOU ARE RIGHT



Win Easy 4D sau o viață mai ușoară

Totul este simplu! Ai o dischetă cu care mouse-ul se poate instala ușor și numeroase opțiuni care pot fi la fel de ușor configurate. Pe lângă cele două butoane standard mai există două taste care pot fi configurate pentru scroll sus/jos (scroll up/scroll down). Și, de asemenea, acestea pot fi configurate în cazul programelor de tehnoredactare și prelucrare a imaginilor pentru zoom in/out. Dimensiunile mici și formatul ergonomic sunt o adevărată placere pentru mânuțele tale și implicit pentru tine. That's all folks!



Producător: A-Tech
 Distribuitor: Best Computers
 Tel.: 092/556500; 092/566510
 Fax: 01/6795742



Simulatoare auto... la înălțime!

Accesoriile Fun Acces sunt renumite în toată lumea pentru calitatea și diversitatea lor. Iată că acum aceste componente sunt prezente și în România, fiind oferite de firma UbiSoft România.

Când îți arunci privirea prima dată pe monstrul ăsta de joystick, ai impresia că nu știi de unde să-l apuci și ce să faci cu el. Dar regula este simplă: îl conectezi mai întâi la placa de sunet și dacă ai o „urlătoare” hotărâtă, cu atât mai bine. După aia mergi în Windows, calibrezi joystick-ul, pui mâna apoi pe pachetul de jocuri și te gândești ce să pui: POD, F1 Racing Simulation, Grand Prix 2... sau poate un simulator de zbor. Depinde de ce ai chef. Oricum, odată ce te-ai hotărât asupra a ceea ce vrei să joci, începe distrația! Dar mai întâi trebuie să alegi unde-ți este mai comod să pui „covrigul”: pe masă sau între picioare. Da, între picioare, pe scaun... Așa-i făcut joystick-ul, să-l poți pune între picioare ca să te simți un adevarat pilot. Și pentru a mări confortul sunt posibile și o serie de reglaje care permit gamerului să miște volanul atât în față și-n spate, cât și în sus și în jos. Îl așezi cum crezi tu că e mai bine și apoi... începi să te uiți la numeroasele butoane! A, dar mai întâi trebuie să punem pe jos pedalele ăstea două... una-i frâna și ailaltă e accelerăția. Așa, și acum să vedem... Cele două butoane de sub volan pot fi folosite pe post de schimbător de viteze – stânga pentru a folosi o treaptă inferioară și dreapta pentru a „băgă” într-o treaptă superioară (sau invers – cum vreți voi). Apoi mai există un gamepad – care poate fi folosit eventual pentru a schimba unghiul de vedere (de exemplu în F22-Raptor unde prin simpla apăsare a acestor

butoane camera se mișcă liber și real-time în direcția indicată) – încă vreo săpte butoane și încă alte trei taste. Cele șapte butoane pot avea funcții precum: foc, schimbarea armelor, target, etc. Celelalte trei taste se folosesc pentru diferite alte funcții. După cum spun producătorii, Race Leader 3D a fost conceput exact ca un volan de Formula 1, cu toate funcțiile acestuia etc. În plus, produsul dispune de un mecanism de centrage automată, iar volanul este capabil să se rotescă pe o rază mai mare de 180 de grade. Ei, cam asta ar fi de spus despre acest... uragan în domeniul joystick-urilor... E unul dintre cele mai trăznite și reușite produse pe care le-am prins în mâna până acum. Sub Windows 95 produsul a fost recunoscut și configurat imediat. Despre ergonomicie nu avem ce comentă: nota 10. La stabilitate – asemenea, posibilități de configurare sunt gărlă, stabilitate – depinde de ce scaun și de ce picioare ai (haha!)... Da' parcă tot duce lipsă de ceva! Poate de o dischetă de instalare?

Producător: Guillemont International
 Distribuitor: UbiSoft România
 Tel: 01/ 4111045; 01/4111093
 Fax: 01/4111080
 Hardware: 486, placă de sunet
 Platformă: Win95, Win3.xx



Die, die, die... u bastard!

Microsoft a atins aproape toate piețele, inclusiv cea de accesorii de calculator.

Sidewinder 3D Pro este predecesorul unuia din cele mai renumite joystick-uri Force Feedback – Sidewinder 3D Force Feedback.

Așa cum ne putem aștepta de la un produs de acest gen de la Microsoft, suportul este absolut imens, ocupând destul de mult spațiu de depozitare. Totuși, acest lucru nu este un impediment pentru ergonomia destul de ridicată. Sub Windows 95 aparatul a fost recunoscut ușor, iar calibrarea și configurarea a fost la fel de simplă ca bună ziua. Pentru a ușura anexarea lui Sidewinder 3D Pro, din pachetul de livrare mai face parte și o dischete de instalare și un prospect tradus în nenumărate limbi (numă limba română lipsește d-aci). Fiind conceput în special pentru simulatoare de zbor, Sidewinder-ul dispune de nu mai puțin de trei butoane de foc, de un gamepad (care este un pic cam mic), care în combinație cu un alt buton, amplasat chiar sub acesta, poate avea rolul de schimbare a unghiului de vedere. Pe lângă acestea, mai există încă patru butoane care pot fi folosite pentru alte funcții și un throttle care poate fi folosit pentru reglarea turajiei motoarelor (în cazul simulatoarelor de avion).

Cel mai interesant fapt îl reprezintă posibilitatea de mișcarea

a manetei atât pe axele x,y cât și rotirea acesteia pe o rază destul de mare. Această din urmă facilitate poate fi folosită pentru modificarea view-ului. Oricum, condiția este ca și jocul să suporte asemenea acțiuni. De exemplu, în cazul lui F22 Raptor – această facilitate permite schimbarea unghiului de vedere în real time. Astfel, în așteptarea dușmanului, gamerul mai poate

arunca câte o privire spre camaradul de arme (wingman) sau, de ce nu, asupra minunăților din spatele său – dacă e vreuna! Acestea fiind zise, închei cu vorbele aflate pe pachet:

„Crush the enemy with all this controls!” Și tot Microsoft mai are un mesaj pentru cei care vor cumpăra Sindewinder-ul 3D Pro: „Digital Precision – Deadly Accuracy!”. Sună bine chestia asta cu acuratețe mortală – faci infarct de atâtă acuratețe!

Producător:

Microsoft

Distribuitor: IMA

Infoconsult

Tel.: 01/3236725;

01/3234813

Hardware: Placă de sunet

Platformă: Win95, MAC



Un mouse... ca o cărămidă!

Da! Mare, hotărât, greu (dacă-ți cade pe picior ai încurcat-o!)... Mă rog ca un adevărat produs de la ATech. Prima întrebare pe care îți-o pui când vezi această sculă imensă, este cum se utilizează. În principiu, instalarea se face destul de simplu cu ajutorul dischetei care face parte din pachetul de livrare. După ce mouse-ul a fost anexat cu succes, gamerul poate alege din numeroasele opțiuni pe care le oferă Scroll Track 4D. Astfel, mouse-ul poate fi bun la toate: tehnoredactare, editare de texte sau chiar și pentru jocuri. Trackball-ul imens, combinat cu designul ergonomic, permite mișcarea cursorului extrem de ușor și, în același timp, cu precizie. Pe lângă tastele care realizează acțiuni cum ar fi clic dreapta și clic stânga, mai există alte două butoane care pot fi configurate pentru a face scroll sus și jos (scroll up/scroll down). În plus, în cazul programelor de tehnoredactare sau de prelucrare a imaginilor, acestea pot fi configurate pentru a mări sau mișcări (zoom in/zoom out). Odată ce Scroll Track 4D a fost amplasat într-un loc ușor accesibil, toate acțiunile necesare pot fi realizate mișcând doar degetele, nu și mâna. Eventual, îl puteți lipi chiar și cu superglue de masă – ca să știți o treabă, nu aşa oricum! Așadar, gameri și gamerite, puteți folosi acest mouse în diverse scopuri, chiar și pentru masaj, în cel mai simplu mod cu puțință. Condiția e să ai degete – restul vine de la sine!

Producător: ATech

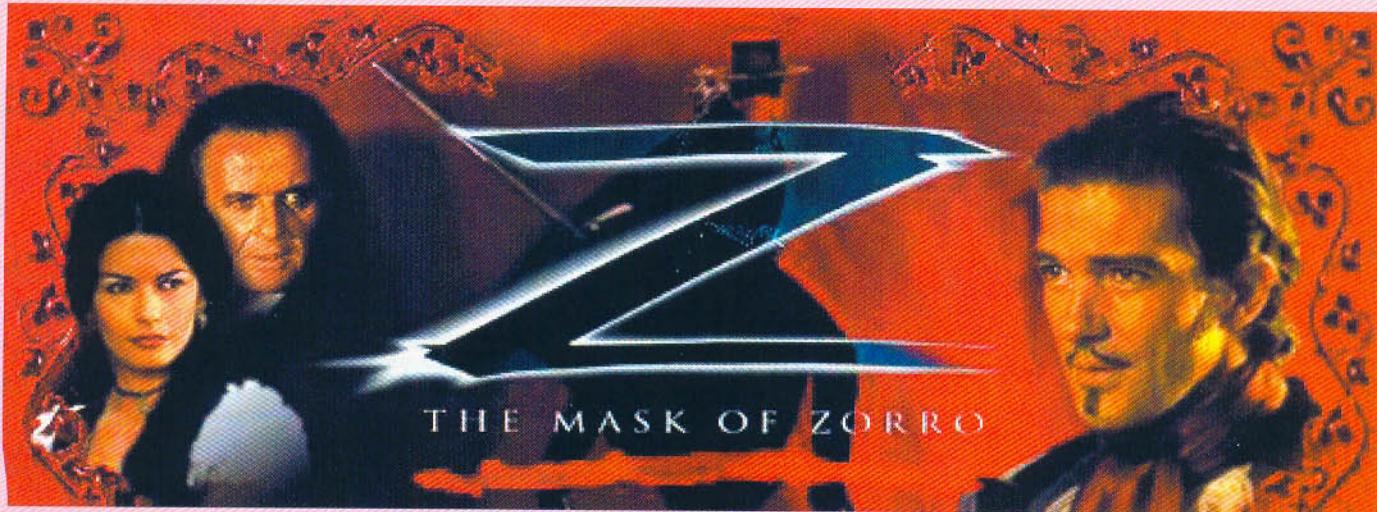
Distribuitor: Best Computers

Tel.: 092/556500;

092/566510

Fax: 01/6795742



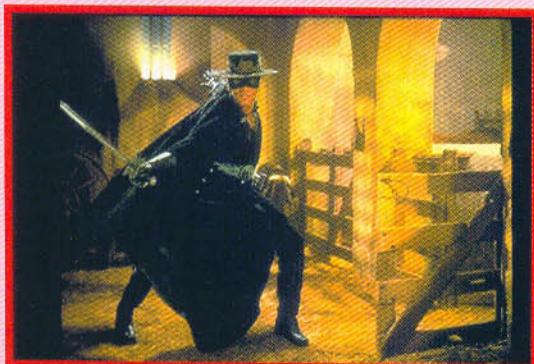


Between the woman who rules his heart, and the enemy who wants his soul, lies the battle for the destiny of a nation

The Mask of Zorro este o palmă dată celor ce susțin că filmele clasice nu trebuie refăcute. Întoarcerea misticului spadasin stă la baza unei producții grandioase în stil clasic. Chiar dacă unele scene le lipsește acel ceva ce l-ar fi urcat în topuri, este filmul cel mai apropiat de genul lansat de Errol Flynn pe care l-a scos Hollywood-ul în ultimul timp. Aventuri, drame, intrigi politice, personaje foarte motivate și bine definite, o poveste de dragoste, o mulțime de gaguri, senzații tari, iată ce puteți vedea în această producție.

Este anul 1821, și revolta din Santa Ana împotriva regimului colonialist din Mexic s-a întins spre nord până în Alta California. Ajutat la un moment dat de doi frați gemeni, Zorro salvează trei țărani ce urmău să fie execuțiați de guvernatorul spaniol, don Rafael Montero (Stuart Wilson). Până la urmă, Zorro se dovedește a fi don Diego de la Vega (Anthony Hopkins). Odată ce bătălia împotriva Spaniei a fost câștigată, don Diego și-a atârnat masca în cui și s-a dedicat în totalitate superbei sale soții, Esperanza, și miciței lor, Elena. Dar, Montero, hotărât să nu plece fără să se răzbune, invadăază hacienda lui don Diego, o ucide pe Esperanza, o răpește pe Elena și îl aruncă pe don Diego în închisoare uitându-l acolo. Douăzeci

de ani mai târziu, Montero se întoarce cu dorința de a cumpăra California de la Santa Ana cu aurul ce l-a obținut ilicit din minele



din Mexic. Bâtrân, încărunțit și plin de gânduri de răzbunare, don Diego e pe punctul de a-l asasina pe Montero, când o observă pe Elena (Catherine Zeta-Jones), acum o Tânără superbă, care a crescut cu credința că Montero e tatăl ei. Prezența Elenei schimbă planurile lui don Diego, care, în ultimă instanță, recrutează un renegat, Alejandro Murrieta (Antonio Banderas), care se întâmplă să fie unul dintre cei doi frați ce-l ajutase cu ani în urmă, și îl învăță tot ceea ce știe. După ce a învățat cam tot ceea ce se poate, Alejandro își face debutul ca reîncarnarea lui Zorro, și imediat se strecoară în cercul lui Montero în pielea unui Tânăr aristocrat căruia îi surâde ideea formării unei Republici California (așa cum dorea Montero). Între Alejandro și frumoasa Elena izbucnesc tot felul de seânte.

Cu ambiiții atât de mari, producătorilor le-a fost ușor să creeze o mulțime de situații dramatice care includ dueluri între vechi inamici ca don Diego și Montero, sau Alejandro și blondul ofițer american (Matt Letscher). Schelele de la mină de aur oferă atletilor spadasini o mulțime de rampe, lăzi, funii și platforme

pe care să își dispute duelurile săngeroase. Obținerea imaginii perfecte pentru film a fost crucială, mai ales că putea fi oră un film de

modă veche, ori să alunecă pe panta violențelor gratuite ale peliculelor din zilele noastre. Începând cu scenariștii: John Eskow, Ted Elliott și Terry Rossio și terminând cu regizorul Martin Campbell (același care ne-a oferit *Goldeneye*), s-au concentrat asupra implementării poveștii cu dramatism și sensibilitate, care să treacă dincolo de umor și sinceritate. Acțiunea reușește să smulgă câteva zâmbete peici pe colo, mai ales prin Zorro, lucru ce va atrage simpatia publicului. Prin același mod, caracterul personajelor negative este accentuat, dar nu dus la extrem. Chipes, încrezător, agil și deosebit de atent cu iubita lui, Banderas este un Zorro desăvârșit. Ca și în trecut, Hopkins conduce show-ul foarte atent la tot ceea ce face protejatul său, chiar dacă este destul de vulnerabil în ceea ce o privește pe fiica lui, căreia trebuie să-i spună cumva adevăratale origini. Zeta-Jones este de o frumusețe răpitoare, nu-i de mirare că e punctul de atracție al filmului, și intră în pielea personajului cu o grație deosebită. Wilson îl interpretează pe Montero cu toată seriozitatea necesară acestui rol. Efectele care dau savoare filmului sunt realizate de Cecilia Montiel (production design), Graciela Mazon (costume) și Phil Meheux (imagină). Sunetele orchestrei condusă de Miklos Rozsa, și compuse de James Horner, accentuează drama personajelor. Ce-ar mai fi de spus? Aventură, suspans, dragoste, invidie, ură și o distribuție de zile mari sunt ingredientele ce fac din *The Mask of Zorro* un blockbuster. Dacă mai pui la bătaie coloana sonoră superbă, decoruri și imagini ce-ți taie răsuflarea, toate sub bagheta magistrală a lui Martin Campbell, poți spune liniștit că este un film bun, un film ce va place publicului și care și-a meritat bugetul.

Claude



Apariții muzicale

Parlament – „Vine vara”

Lată cum se prezintă ei însăși:

„Aflați că noi suntem o trupă nouă și ne numim PARLAMENT”. N-avem nici o legătură oficială sau măcar demonstrată cu celălalt parlament, care s-a format acum opt ani când a lovit democrația-n România.

Despre albumul de debut, „Vine vara” ei declară:

„Casetă noastră este ceea ce în termeni bătuți în cuie s-ar numi „maxi-single”. Adică nu e un album întreg, clasic, de 8, 9, 10, etc. piese. Ea are doar cinci: „Vine vara”, „Fără tine”, „Păsări”, „E bine, e frumos” și „Lelitza”. Ultima este o prelucrare a parlamentului după „Hai lelio-n deal la vie”, numai bună pentru toamna ce va urma după această vară toridă (semn că ne gândim din răspunderi la ziua de mâine).

Albumul conține și un negativ al piesei „Vine vara”, astfel încât oricine poate interpreta piesa cu puteri proprii.

Distribuitor: Zone Records



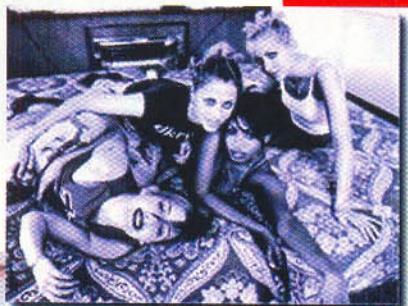
All Saints

– „I know where it's at”

P.J. Harvey – „Is This Desire?”

Casa de discuri Island pregătește relansarea lui P.J. Harvey, care a absentat o vreme de pe piața discografică. Noua ei producție se va numi „Is This Desire?” și va apărea pe 28 septembrie. De la ultima ei lansare, P.J. Harvey a fost de două ori nominalizată la Grammy Awards și a fost aleasă „Artistul anului” de către cititorii Rolling Stone și Spin Magazine. Până una alta, deși ocupată până peste cap, Harvey a considerat că nu îl-ar strica o poveste de dragoste. „Cred că romanticismul și inspirația merg mână în mână. Cred cu toată puterea mea în dragoste, dar mai cred că pentru a te îndrăgosti, trebuie să te cunoști foarte bine pe tine însuți. Abia tunci dragostea e autentică, fie că e vorba de un prieten sau de un iubit. Dacă nu te cunoști îndeajuns de bine, un sentiment complex ca acesta nu se poate instala în inima ta. Trebuie să ai încrederea să iubești!”

Distribuitor: Zone Records



Bryan Adams

– „On A Day Like Today!”

Pe 9 octombrie, la Los Angeles, Bryan Adams va lansa sub egida casei de discuri A&M Records cel de-al zecelea album din carieră sa, „On A Day Like Today”.

Albumul a fost înregistrat în Jamaica, cu ajutorul unui studio mobil și a fost mixat la Vancouver în Warehouse Studio. Este propriul studio de înregistrări al lui Bryan Adams, care se află într-o clădire veche de la marginea orașului. „Este primul produs care ieșe din acest studio și sunt foarte mândru de el” spune Adams. „E ultimul născut și e firesc să-l iubesc cel mai mult. A scrie cântece are un efect exorcizant, așa cred. În cântecele mele sunt capabil să vorbesc despre lucruri pe care în viață de toate zilele n-ai avea curajul să le aduc în discuție... Foarte curios, am observat că lucrurile care se petrec în jurul nostru ne afectează și ne influențează mult mai mult decât cele pe care ne străduim să le învățăm sau nă le înșușim o viață întreagă...”

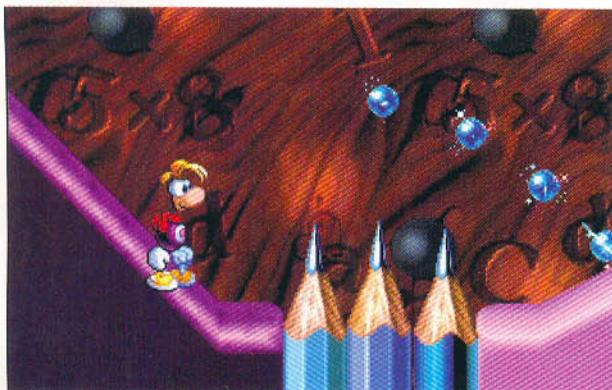
Distribuitor: Zone Records



Rayman ne învață ...

Rămânem tot în domeniul produselor multimedia ce se adresează copiilor. De data aceasta însă, lucrurile devin puțin mai serioase. Mă rog, cât de serioase pot deveni ele într-o aventură cu Rayman ?!

Engleză și matematică. În ziua de azi, cele două materii se constituie în foarte importante trambuline de lansare într-o carieră profesională strălucită pe care părinții copilului o vor povesti cu mândrie vecinilor, prietenilor și mai ales dușmanilor. Ceea ce este din cale-afară de adevărat, căci dacă nu găvărești engleza măcar la nivelul celei pe care Bunicuța și Milică au înfundat-o în urechile americanilor și ale altor organe și organisme internaționale, rămâi cu rubrica goală în curriculum vitae și asta dă prost la o angajare.



Iar cât despre matematică, jocurile educative de care vă vorbesc sunt suficiente pentru matematica necesară unui excepțional marketing manager sau ceva în genul asta, mă rog, director să fie, că de restul se ocupă angajații. Și având în vedere că pentru a fi un contabil de geniu este suficientă matematica elementară, dar și din aceasta părțile mai usoare (Nu aritmetică de genul „Un ogar aleargă după o vulpe. La începutul alergării distanța dintre ogar și vulpe este de cinci pași. Să se afle în câți pași o va prinde ogarul pe vulpe, dacă la patru pași ai vulpii, ogarul aleargă cinci.”). Vedeți că revista Level are și valențe educative? Pum pariu că o proporție de $x\%$ din voi nu pot rezolva problema asta fără folosirea ecuațiilor. Supralicitez dacă continuu spunând că $y\%$ nu o rezolvă nici măcar cu ecuații? Dragii mei, puneți mâna pe carte, că după cum merg lucrurile, în doi-trei ani la bacalaureat se vor da probleme ca aceea de mai sus. Și dacă



graficul nivelului de pregătire persistă în aspirația sa pentru o sedere prelungită în Groapa Marianelor, la bac o să se dea jocuri multimedia educative în care Ștefan cel Mare ne va întreba în ritm de reggae dacă este adevărat că este Sfânt, au ba. Iar cele două răspunsuri posibile vor fi „Da” și „Cum să nu!”... Prost obicei am de mă tot întrerup cu divagații. Zău, nu este normal să transformăm o respectabilă rubrică multimedia într-un bâlci în care cel care scrie aceste rânduri se dă în stâmbi făcând comunicate importante pentru țară... Nu închideți revista, peste 10 rânduri veți găsi o părere personală importantă pentru țară! ... Nu închideți revista, peste 10 rânduri veți găsi o părere personală importantă pentru țară! ... Ce vă spuneam?



Pachetele Ubi Kids

Rayman este foarte simpaticul personaj al unor delicioase jocuri de tip platformă. Iar datorită popularității lui în rândul copiilor, iată că Ubi Soft l-a introdus ca super-erou în pachetele de jocuri educative. În cazul de față, este vorba de trei pachete din seria Ubi Kids, în care Rayman oferă copiilor de vârstă începând cu șase ani ocazia de a face primii pași în cunoașterea limbii engleze și a aritmeticii elementare.

Fiecare din cele trei pachete are o vârstă minimă crescătoare pentru copii cărora li se adresează. Primul este pentru copii peste șase ani, al doilea pentru copii peste șapte ani iar al treilea pentru cei mai mari de opt ani. Bineînțeles că și exercițiile cărora trebuie să le facă față copiii prin intermediul lui Rayman vor fi tot mai dificile, de la un nivel de vârstă la altul.



Drama

Conflictul care stă la baza nevoii imperioase a lui Rayman de a atinge obiectivele finale ale jocului este eterna mâncătorie dintre bine și rău. În lumea minunată a lui Rayman totul era OK. Chiar prea bine, pentru că binele dădea pe din afară și ajungea în



zonele inferioare ale Existenței, unde săcâia personajele negative ale năruinii. Astfel că într-o zi, unul dintre acestea a zis că aşa nu se mai poate și a pornit să distrugă butoiul cu miere al satisfacției generale din lumea lui Rayman (după cum descriu lucrurile, lumea lui Rayman pare a fi precum cea a esefdiților lui Stanislav Lem – sau una din țările dezvoltate de peste o graniță sau două). Deci, răul Mr. Dark reușește să fure Cartea Cunoașterii din coliba vrăjitorului cel bun. Acesta, împreună cu simpatica zână Betilla, hotărăște că este momentul să-l cheme în ajutor pe super-eroul Rayman. Rayman va trebui să parcurgă diversele nivele ale jocului, pentru a recupera la fiecare câte o bucată din pergamentul ce conține harta drumului spre sălașul necurat al lui Mr. Dark.

Nivelele

Fiecare din nivele înseamnă o întâlnire cu câte un tip de problemă pe care copilul trebuie să o rezolve, prin manevrarea lui Rayman, bineînțeles. În primul nivel, Rayman va trebui să se ghidizeze după spusele vrăjitorului cel bun, care îi va indica drumul corect prin litera cu care începe cuvântul din dreptul variantei de drum de ales. În nivelul următor, vrăjitorul spune diverse numere, iar Rayman va trebui să le aleagă corect din mai

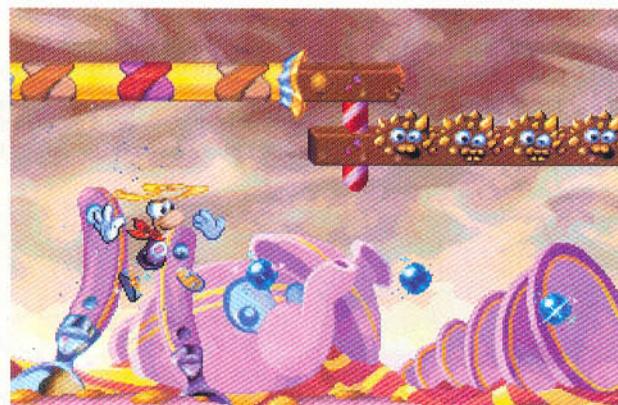
multe variante. Mai departe, copilul va exersa alegerea unui cuvânt pronunțat de vrăjitor dintre mai multe cuvinte ce apar pe ecran.

Foarte interesant mi s-a părut nivelul în care Rayman trebuie să recunoască cifrele unităților, zecilor sau sutelor dintr-un număr. Apoi, Rayman va transpira pe tarlalele înmulțirii și împărțirii (gândindu-se probabil ce bilanțuri contabile drăguțe va face el când va fi mare). Ce să vă mai spun, pentru desăvârșirea copilului într-o atare opțiune profesională, există și un nivel în care Rayman trebuie să compare numerele, așezându-le în ordine crescătoare sau descreșcătoare.



Iată însă că Rayman se va confrunta și cu subtilități ale limbii engleze. El va trebui să silabisească cuvinte, să aşeze litere în ordine alfabetică și să descopere cărei familii de cuvinte îi aparțin un anumit cuvânt. Iar reușita în fiecare din aceste misiuni, va fi răsplătită prin trecerea la nivelul următor.

Și uite-așa, Rayman va ajunge până la urmă la nivelul final, unde îl va înfrunta pe Mr. Dark într-o succesiune de exerciții ce vor pune la încercare abilitățile căpătate de copil pe parcursul întregului joc. Victoria lui Rayman îi va permite acestuia să recupereze Cartea Cunoașterii și să reinstaureze domnia fericirii și frumuseții în lumea sa (hm...). Dacă vă spun că prefer să zbor pe un Tie Fighter, decât pe un X-Wing, veți înțelege atitudinea mea față de finalurile apoteotice în care binele și frumosul sunt OK, iar răul, săracul, n-are nici o nuanță. Dar să nu uităm, vorbim despre jocuri pentru copii de 6-8 ani, deci înseamnă că totul este exact așa cum trebuie.



Edutainment 100%

Încă o dată voi avea cuvinte de apreciere pentru pachetele Ubi Kids. Totul în aceste programe, de la atraktivitatea interfeței grafice să a sunetului, până la curgerea captivantă și firească a probelor peste care Rayman trebuie să fie trecut, duce la concluzia că așa trebuie să arate un soft destinat a face copilul să descopere noțiuni și să le folosească prin joacă. Pachetele „Maths and English with Rayman” justifică total atât parte de educație cât și cea de distrație subînțelese atunci când spunem *Edutainment*.

Marius Ghinea

Producător: Ubi Soft
Ofertant: Ubi Soft Romania
Telefon: 01-4111045; 01-4111093
Fax: 01-4111080

Povești ... multimedia

Până acum, revista noastră v-a obișnuit cu articole care se adresează în special celor ce pot fi numiți cititori. Prin natura subiectului său – poveștile, articolul de față schimbă cumva acest obicei desuet, deoarece se adresează în special vouă, micilor analfabeti.

Paradoxul este fătâna de adevăr a celor năuciți de prea multă gândire. Fapt pentru care, și pentru că am vrut și să vă atrag atenția, mi-am permis a mă adresa copiilor prin intermediul cititorilor noștri părinți, folosind introducerea contradictorie de mai sus. Ei, știutorii de carte ajunși la vârsta maturității, sunt cei care, în serile geroase de iarnă, stau la țeava caloriferului sau la rezistența electrică a radiatorului și citesc povești copiilor.

Numai că ritmul tot mai accelerat al vieții vă impune să vă sustrageți unora din îndatoririle de părinți, pentru a vă dedica celei mai importante dintre acestea, munca de zi cu zi. Într-un astfel de moment intervine utilitatea capacitaților multimedia ale unui calculator. Dar să facem întâi un recurs sentimental la istoria îndepărtată ...

Cu mult timp în urmă, pe vremea când în Scânteia se tipărea cu litere de-o șchioapă numele conducerii iubit, iar televiziunea reușea să nu spună în două ore ceea ce nu vrea să ne arate nici astăzi – adică față fără de pixeli a adevărului, în timpurile în care coada ursului exista, era prea lungă și alcătuită din oameni, iar ursul era cu soia, ei bine, în acele vremuri de emulațune intelectuală, două erau suporturile pe care se puteau afla poveștile.

Întâi, discurile de vinil produse de Electrecord. Nu am decât cuvinte de laudă pentru acestea. Cu toții ne amintim probabil de aceste discuri, și de marii actori care și-au făcut auzite vocile pe vinil interpretând rolurile celor mai iubite personaje de poveste.

Al doilea suport era cel al filmului de celuloid, dar nu cel cinematografic. Este vorba de filmele fotografice color (diafilmle – diapositive înșiruite pe aceeași rolă de film), în care pe parcursul a douăzeci de cadre desenate era cuprinsă câte o poveste. Îmi amintesc cu fior de lăcomia cu care priveam în magazin cutiile de plastic în care se aflau aceste filmule, și bucuria care-mi dădea ghes să-ncep să mă agit prin casă, atunci când tata instala „projectorul”. Vremuri ... Să le lăsăm în cuibarul memoriei și să ne întoarcem la zilele noastre.

Legând sunet de imagine, și vițăvercea, Ubi Soft apare pe piața multimedia și cu două fermecătoare povești. Este vorba de „Kiyeko și Noaptea furată” și „Payuta și Zeul Ghețurilor”. Acestea fac parte din seria educativă pentru copii lansată de Ubi Soft sub numele de Ubi Kids. Ambele pachete se adresează copiilor, începând cu vârsta de patru ani. Să le parcurgem pe rând, începând cu:



Kiyeko și Noaptea furată

De unde și până unde Noaptea, cu majusculă? Pentru că pur și simplu, într-un sat din jungla amazoniană, toți locuitorii au fost surprinși să constate că ziua nu se mai sfărșește. Și se lungește mereu, fără nici un pic de milă pentru bieții oameni. Deci, nu au dispărut aşa, o noapte, două, ci ditamai Noaptea în toată splendoarea sepulcrală a conceptului.

Asemănător cu ceea ce poetul român spunea într-o din creațiile sale străbătute de tragedia secetei, versificatorul anonim



al tribului amazonian ar putea spune: „Și-am tresărit tăcut și alb când tata/mi-a șuerat cu bucurie: -Avem banane!”. Pentru că, se pare, datorită dispariției răcorii nopții, marii și micii bărbați ai tribului sunt îngrijorați de uscarea bananelor. Cel puțin așa spune vraciul Takuna, dând glas spaimelor tribului, într-un téte-a-téte cu șeful comunității, puternicul războinic Mahimbo. Așa, între noi, trebuie să vă comunic părerea mea că șeful tribului are un nume atât de puternic că numai prezentându-se și pronunțându-l, își poate băga dușmanii în boale („-Bună ziua, sunt domnul Mahimbo!!...”).

Vraciul nu se simte suficient de puternic pentru a face față unei asemenea nenorociri, în spatele căreia crede că se află o mare magie malefică. Motiv pentru toată lumea de a fi speriată, cu excepția șerpilor. Aceștia sunt foarte mulțumiți, ba mai mult, au început să capete grai și să vorbească.

Singurul care nu își pierde cumpătul și pornește curajos să-și ajute tribul este micul Kiyeko, fiul șefului de trib. Vă voi deconspira de pe acum finalul poveștii, în care cel mic dar curajos și șicusit, va reuși să readucă noaptea în alternanță ei naturală cu ziua. Aceasta de-a lungul unei aventure pline de farmec, în care culoarea, animația, sunetele ambianței pădurii amazoniene, vocile povestitorului și personajelor, muzica originală, se întrec în a ne transpune în atmosfera timpului și locului de poveste.

Pe lângă CD-ul pe care se află povestea propriu-zisă, în pachetul „Kiyeko și Noaptea furată” se mai află și o broșură „a exploratorului de junglă întreprinzător” în care copiii vor găsi diverse jocuri interesante, cu labirinturi, ghicitori și desene de colorat. Pot spune că am fost chiar și eu atras să iau un creion



colorat și să mă apuc de desenat cu spor la un cameleon, un papagal sau un jaguar. Un alt punct forte al realizării acestei povești pe CD mi s-a părut numărul mare de limbi care pot fi selectate pentru coloana de dialoguri (toate dialogurile sunt vorbite). Se poate alege dintre limbile engleză, franceză, spaniolă, germană, italiană. Un mare avantaj pentru aceia dintre părinți care vor să-și ajute copiii în deprinderea unei limbi străine.

Payuta și Zeul Ghețurilor

Iată că din pădurea amazoniană, Ubi Soft ne duce până departe, în Nordul Înghețat. Acolo, într-un mic sătuc de eschimoși, viața pare să-și urmeze cursul firesc, în liniștea întinselor ghețuri. Când, deodată, din senin se iscă puternicul Kiagnyk, Zeul Ghețurilor. Acesta, fără să țină seamă de săteni, se repede la una din fetele tribului eschimos și o răpește. Nu fără a declama cu răutate în fața sătenilor mobilul unei atare nelegiuri: stomacul, mai precis păpica. Deși în basmele noastre cea răpită este foarte frumoasă, acesta fiind și motivul actului necugetat al zmeului sau altei jivine mitologice, în basmul eschimos chestiunea se pune mult mai pragmatic – Opiak, cea răpită, este mai mult bucătăreasă decât frumoasă. De fapt, în lumina descoperirilor arheologice datând din paleolitic, unele statuete indică preferința omului (hai să nu-i spunem primitiv) dintr-o bucătă pentru persoanele feminine care pot fi folosite ca material didactic în clasele inferioare, în cadrul primei lecții despre sferă. Și, cum eu nu am văzut până acum o doamnă bucătăreasă care să sfideze căprioarele prin dimensiunile reduse ale anumitor circumferințe, înclin să cred că de fapt Kiagnyk se cam ascunde după deget atunci când explică cetățenilor eschimoși cât este el de interesat de talentele culinare ale lui Opiak.



Întrig satul este revoltat, deoarece Zeul Ghețurilor nu era la prima să răute săvârșită asupra bieților săteni. Dar nimeni nu culeze să înfrunte pe preaputernicul zeu, pentru că acesta era mult prea îndemânat în a aduce nenorocirile viscolului, furtunilor de gheță și gerurilor asupra satelor eschimoșilor.

Singur Payuta, fratele mai mic al fetei răpite, se va încumeta să străbată câmpii pustiute de furtuni și peșteri de gheță pentru a ajunge la Kiagnyk și a o smulge pe Opiak din captivitate. În acest timp, Opiak sabota prin toate mijloacele producția, manevrând cu tendențioasă neîndemânare farfurii și crăițele din bucătăria Zeului Ghețurilor.

Văzându-l ajuns la sălașul său, Kiagnyk îi spune bravului băiat că îi va elibera sora, cu condiția ca Payuta să-i aducă steaua de gheță din vârful Muntelui Norilor. Deși misiunea pare imposibilă (chiar și filmul cu pricina cred că ar trebui de fapt să se numească „Misiune cca. imposibilă”), Muntele Norilor aflându-se în largul Oceanului Înghețat, Payuta hotărăște să nu se opreasă, până nu va aduce acea stea de gheță zeului nemilos.

Din nou vă voi spune că totul se termină cu bine, ba mai mult, prin puterea magică a stelei de gheță Kiagnyk va fi înfrânt, iar o căldură primăvaratică va aduce dezghețul și verdețea în ținuturile zăpezilor veșnice.

Ceea ce mi-a plăcut în mod deosebit la „Payuta și Zeul Ghețurilor” au fost surprizele și umorul acestora. Spre exemplu, în fiecare din scene și se dă posibilitatea să dai un clic pe diverse personaje, obiecte sau zone din ecran. Urmarea este întotdeauna haioasă, mi s-a întâmplat să văd duhuri ale gheții dansând pe una



din melodiile din „Zorba grecul”, meduze dansând can-can, eschimoși interpretând un rap cu mesaj de revoltă mistico-socială la adresa lui Kiagnyk, un marsuin cântând blues, un câine furând mâncare, un urs zicând din turțuri de gheță care sunau a clopoțe tubulare sau un alt câine pur și simplu urlând cu pasiune la Lună. Iar pe lângă toate acestea, pe parcursul poveștii veți putea juca foarte multe jocuri interesante, unele de atenție și concentrare, altele de îndemânare.

Mă întreb (pentru a căta oară), dacă harul de a crea produse multimedia reușite este un dar al francezilor. Pentru că, pe mine unul, aceste două pachete cu povești produse de Ubi Soft mă aduc tot mai mult spre această concluzie. De la desen și culoare, la voci, muzică și sunet, totul concură la definirea produsului multimedia, așa cum trebuie acesta să fie atunci când vrea să cucerească cel mai pretențios public – copiii.

Marius Ghinea

Producător: Ubi Soft
Ofertant: Ubi Soft Romania
Telefon: 01-4111045; 01-4111093
Fax: 01-4111080

DirectX 6, o revoluție în lumea jocurilor?

DirectX 6 a fost de curând lansat de către cei de la Microsoft. Am pus și noi mâna pe el și am vrut să vedem ce este de capul lui.

Acesta a devenit unul dintre cele mai faimoase programe, pe căt de lăudat pe atât de blestemat de cei ce-l folosesc. DirectX este un set de API-uri (Application Programmer Interface), care au menirea de a standardiza crearea de jocuri pentru Windows 95/98/NT. Versiunea a 6-a a promis o creștere a ratei de frame-uri pe secundă și deci, a performanței unui joc, cu aproximativ 30% față de versiunea anterioară. Dar mai trebuie adăugat ceva: această îmbunătățire se va observa numai la jocurile care știu să folosească la maxim ceea ce oferă DirectX 6 în materie de noi funcții.

Întrebarea rămâne: cum vor reacționa jocurile obișnuite sub DirectX 6, și dacă acesta va reuși cu adevărat să îmbunătățească jocurile cu cele 30 de procente promise.

Vom vedea în acest articol cum stau lucrurile și ce ne pregătește viitorul în materie de DirectX.

Test System #1:

Pentium II 300mhz, 64mb RAM, ATI 3D Xpression+, Diamond Monster 3D-2 Voodoo2 (8MB).

Forsaken (DX 5.2):

640x480: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 125.19fps

800x600: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 92.76fps

Forsaken (DX 6.0):

640x480: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 131.40fps

800x600: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 94.45fps

Final Reality (DX 5.2):

3D Reality Marks: 3.99

Final Reality (DX 6.0):

3D Reality Marks: 3.99

X Demo (DX 5.2):

640x480: Overall average framerate: 99.338fps

800x600: Overall average framerate: 86.584fps

X Demo (DX 6.0):

640x480: Overall average framerate: 116.814fps

800x600: Overall average framerate: 99.131fps

Turok (DX 5.2):

640x480: Overall average FPS: 114.1fps

Turok (DX 6.0):

640x480: Overall average FPS: 116.5fps

Ce este DirectX?

DirectX este alcătuit din două componente: un strat de fundație și un strat media. Stratul de fundație este la rândul lui făcut din API-uri care controlează funcțiile de bază cum ar fi grafica 2D și 3D, suportul pentru sunet, joystick-uri, joypad-uri și ce mai aveți voi pe lângă calculator. Aceste componente sunt cunoscute sub numele de DirectDraw, Direct3D, DirectInput și DirectSound. Scopul DirectX-ului este să creeze un set de API-uri comune pe care să se concentreze casele de soft și de jocuri pentru a asigura compatibilitatea cu toate componentele hardware suportate de Windows. Aceste drivere software fac legătura dintre hardware și joc și sunt cunoscute sub numele de HAL, adică Hardware Abstraction Layer. DirectX permite de asemenea un proces numit hardware emulation, adică permite cuiva care

nu are un card 3D să beneficieze de o grafică 3D (dar la o viteză cu mult redusă). API-ul minte într-un fel jocul și-l forțează să ofere grafică 3D. Microsoft exagerează puțin susținând că DirectX permite utilizatorului „să beneficieze de cea mai bună performanță pe care o poate oferi sistemul lui”, dar nu trebuie să uităm că jocurile, mai nou, rulează NUMAI cu DirectX, aşa că nu prea se poate testa dacă această afirmație este sau nu adevărată.

Să trecem la stratul media care se ocupă de funcțiunile mai avansate și anume de animații, interactivitate și conținutul multimedia ce se poate accesa online, acestea sunt cunoscute sub numele de DirectShow, DirectAnimation, Direct3D Retained Mode și DirectPlay. Acest set de opțiuni permite atât celor ce fac jocuri și site-uri de Internet să profite de opțiunile din stratul media, simultan putând lucra mai multe efecte ca o singură aplicație. Producătorul poate de asemenea să integreze diferite substraturi din stratul media într-un tot pentru a obține în final o aplicație (alcătuită din mai multe elemente) care să ruleze eficient. De exemplu un

Test System #2:
Pentium II 400mhz, 64mb RAM, Diamond Stealth 2000, Two Creative Labs Voodoo 2 (12mb running SLI)

joc este un tot care combină mai multe elemente, sunet, grafică, interactivitate; grafica la rândul ei este alcătuită din mai multe elemente 2D și 3D, și tot aşa.

Mai pe scurt DirectX îi lasă pe producători să se concentreze mai mult pe aspectul jocului, pe originalitate și creativitate decât pe crearea de cod compatibil cu toate plăcile grafice și de sunet, iar pe cei ce fac produse hardware să se concentreze mai mult pe ce ar putea să ofere produsul lor din punct de vedere al calității și vitezei decât pe compatibilitate.

Toate bune, frumoase și complicate dar ce este nou în DirectX 6?

DirectX 6 pare să vină cu niște funcții noi care nu existau în versiunea anterioară. Cea mai importantă îmbunătățire la DirectX 6 este Direct3D 6, care include o grămadă de funcții și caracteristici noi: texturi multiple, rasterizatoare noi, facilități de ordonare a elementelor de geometrie, primitive DDI, un manager al memoriei pentru texturi, format Vertex flexibil, buffer-e Vertex, funcții Bump Mapping, compresia texturilor, suprafete texturate cu opacitate controlată, canal Alpha în paletele texturilor, W-Buffering și stergerea Z-buffer-ului. Pentru a înțelege mai bine ce face fiecare în parte, v-aș recomanda site-urile microsoft.com și 3dfx.com.

Pentru a vedea mai clar care este diferența dintre DirectX 5.2 și 6, am apelat la niște teste bazate pe rata de frame-uri pe secundă. Testele s-au efectuat cu jocurile Forsaken și Turok, cu aplicația Final Reality și cu testul X-demo pe două sisteme: un P2-300 cu un accelerator 3D Voodoo 2 de tip Diamond Monster 3D II 8MB, 64 MB RAM și o placă grafică ATI 3D Xpression și un P2-400 cu două plăci Creative Labs 3D Blaster Voodoo2 de câte 12MB mergând în modul SLI, cu 64 MB RAM și un card Diamond Stealth 2000.

Deci...

În primul rând să vedem ce a ieșit la P2-300. În afară de X demo care a înregistrat o oarecare îmbunătățire, nici un alt joc nu s-a descurcat mai bine, Forsaken a înregistrat o creștere de doar 2-6 fps, Final Reality nici nu s-a dumitit despre ce este vorba, Turok a câștigat numai 2-4 fps-uri. X demo a fost singurul care a înregistrat o creștere semnificativă, de aproape 14-16 fps. Până acum se pare că DirectX nu oferă prea multe avantaje.

Când DirectX 6 a fost testat pe un sistem monstru P2-400 cu 64MB RAM și dual Voodoo2 atunci au apărut diferențe semnificative. Fps-urile erau și aşa destul de ridicate încât nu a apărut nici o diferență pe care ochiul uman ar putea să o înregistreze. X demo, pe P2-400 a arătat o îmbunătățire de 20fps, dar Forsaken a înregistrat o

Forsaken (DX 5.2):

640x480: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 212.66fps

800x600: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 185.00fps

Forsaken (DX 6.0):

640x480: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 226.39fps

800x600: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 189.17fps

Final Reality (DX 5.2):

3D Reality Marks: 4.89

Final Reality (DX 6.0):

3D Reality Marks: 4.97

X Demo (DX 5.2):

640x480: Overall average framerate: 121.004fps

800x600: Overall average framerate: 113.872fps

X Demo (DX 6.0):

640x480: Overall average framerate: 148.176fps

800x600: Overall average framerate: 138.606fps

Turok (DX 5.2):

640x480: Overall average FPS: 119.1fps

Turok (DX 6.0):

640x480: Overall average FPS: 118.7fps

scădere. De ce? Încă nu am aflat.

În concluzie DirectX 6 nu aduce îmbunătățiri la jocurile optimizate pentru DirectX 5.2, iar dacă o face sunt nesemnificative. Așadar un upgrade nu este necesar. Trebuie totuși să ținem cont că încă nu au apărut jocuri optimizate pentru DirectX 6, care a apărut doar de câteva zile, deci nu se poate verifica dacă cele 30 de procente promise sunt numai grozăveli. DirectX 6 ar putea urma calea versiunilor precedente, adică să fie adoptate de producătorii de jocuri la multe luni după lansare (chiar unele lansate de curând au fost optimizate pentru DirectX 3.0) sau ar putea să devină platforma universală de jocuri.

Ar mai rămâne o singură întrebare de pus: cum va fi gamer-ul dacă DirectX 6 lucrează așa cum trebuie cu jocurile optimizate pentru DirectX 6? Răspunsul este că nu va putea să-și dea seama și va trebui să credă Microsoft-ului pe cuvânt. În astfel de situații mă întreb dacă socialismul este cu adevărat atât de rău cum ar susține guvernul american; o lume în care nu ar mai exista Bill Gates îmi trezește, să fiu sincer, curiozitatea.

Oricum acesta nu este un review despre sistemul capitalist care a fost de curând "angajat" de minunata noastră civilizație, ci doar o privire asupra nouului DirectX 6 care față de DirectX 5.2 este cam ce este Win98 pentru Win95, adică un program ceva mai stabil, care aduce o micuță îmbunătățire a vitezei de lucru, un program la care noi, clienții mai puțin paranoici, vom apela cu siguranță.

Este DirectX 6 o revoluție? Nu prea. Este ca un omuleț ce se revoltă într-o lume monstruoasă, plină de programe defectuoase și cu sisteme a căror boot-are începe să dureze tot mai mult. Probabil că într-o zi va avea loc o adevărată revoluție împotriva acestui sistem. Până atunci însă...

Sergio

Mister Postman

Ştefan – Regin, jud. Mureş

„Vai, da' naşpa' mai sunt celealte reviste de PC (în afară de voi) din Romania. În primul rând vreau să vă zic ce am pe suflet:

Vreau: 1. Jocuri Full; 2. Carcasă la CD; 3. Un poster mare; 4. Un campionat de jocuri LEVEL pe care desigur să-l câştig eu.”

Ştefane, Ştefan! Este bine să ai voinţă... se spune că cei cu voinţă o să reușească-n viaţă, da' vezi tu... Level-ul nu este viaţă aşa că va trebui să mai aştepţi până să câştigi un campionat de jocuri LEVEL. Dacă se va face şi aşa ceva vei fi primul înscriş... la categoria Rayman probabil. Nu-ţi plac jocurile cu bătăi? Foarte bine... că nu sunt pentru copii mici, iar în ce priveşte pilele cu taloanele... vedem noi ce se poate face... te punem numai pe tine în căciulă... ce zici? În ceea ce priveşte proverbul tău „Română' îşi ia calculator ca să se joce”... încă nu am auzit de el. Eşti cool ține-o şi tu tot aşa!

Sebastian Mircea „cel Tânăr” Suciu – Bucureşti

Mă îndoiesc că această scrisoare va fi citită dar îmi face placere să scriu revistei mele preferate. Aş dori să enumăr câteva greşeli pentru început: 1. Atenţie la capsele revistei care se cam desfac; 2. Greşeli de tipar; 3. Reclame în mijlocul revistei; 4. Unde sunt tipărite necesităţile hardware ale jocurilor de pe CD?; 5. Plicul CD-ului se deschide prea greu, folosiţi plastic. Sugestii: 1. Ataşaţi taloanele de concurs; 2. Puneţi cheaturi pe CD; 3. Puneţi pe CD şi nişte date din afara lumii calculatoarelor: programe tv, mersul trenurilor; enciclopedii şi dicţionare. Acum la lucrurile bune: 1. La mulţi ani pentru anul împlinit şi mulţi mulţi înainte; 2. Felicitări pentru numărul de pagini; 3. Mulţumiri cu întârziere pentru Battlecruiser 3000 AD; 4. Îmi place mult „Fun Stuff”. Mult noroc în continuare.

Salutare Sebastiane,

Uite că ţi-am citit scrisoarea şi îți vom răspunde la întrebările tale. Revista este făcută în străinătate aşadar treaba cu capsele s-ar putea să mai dureze ceva. Greşelile de tipar sperăm să dispară dar se mai întâmplă... asta este. Reclamele sunt foarte importante pentru revistă, sunt sursa noastră principală de venit, cu cât sunt în mai mijlocul revistei cu atât costă mai mult ceea ce înseamnă fonduri pentru noi şi astfel poate apărea LEVEL pe piaţă. Necesităţile hardware pentru jocurile de pe CD sunt scrise chiar în interfaţă CD-ului pentru fiecare joc, priveşti şi câştigi! Plicul CD-ului nu a pus probleme altora, ai putea să-l deschizi cu un cutter ca pe un plic normal, ne-ar costa cam mult să punem un plic de plastic, acelaşi răspuns în ceea ce priveşte ataşarea taloanelor, dacă vrei să câştigi va trebui să decupezi taloanele, sorry. Da, cred că am pus pe CD şi un program de cheaturi. În ceea ce priveşte programele respective... să fim serioşi cam cum arăta un mersul trenurilor în versiune demo? Sau un dicţionar? Mulţumim pentru felicitări şi urări ne bucurăm că ţi-a plăcut Battlecruiser3000 AD şi „Fun Stuff”. Mai scrie-ne!

Marius „Death” Gavrilăescu – Iaşi

„Salut! E unşpe noaptea iar eu mă aflu într-o sală de jocuri marfă şi tocmai mă delectam cu un Starcraft în răta...” (infinite lectii de strategie Starcraft) „... aveţi o revistă mişto' da-i lipseşte un acel ceva...” (infinite lectii de strategie Starcraft) „îi lipseşte un posteraş cu un screen shot intelligent...” (infinite lectii de strategie Starcraft)... „vedeţi ce faceţi cu posteraşul şi puneţi şi voi un joc full pe CD-ul săla. PS. Veţi mai auzi de la mine...” etc. etc.

Dragă „Moarte”, cum te-ai auto-intitulat,

Să şti că Starcraft a ajuns şi pe la noi şi de jucat l-am jucat şi răsjucat şi noi aşa că ai scris o scrisoare de cinci pagini ca să ne spui două lucruri, în rest... rubbish. La lucrurile alea două îţi vom răspunde foarte pe scurt. Posteraşul cu un screenshot intelligent va trebui să mai aştepte, trimite-ne tu un screen shot intelligent sau o poză de-a ta şi vedem noi ce şi cum (poate un poster special pentru tine cu cuvântul „ceva” ca să nu mai spui că nu avem „un acel ceva”). Jocuri full vrea tot poporul aşa că na-vă un fotbal morbid! În ceea ce priveşte faza de la Mail cu Mortal Kombat... asta este, s-a răspuns la scrisori înainte ca noi să ştim că vom scrie un articolaş despre joc... da lasă c-a ieşit o poantă bună. Mortal Kombat a fost la Preview că aşa a vrut tastele noastre. În încheiere... sper şi eu să mai auzim de la tine. Era cât pe ‘ce să fii la scrisoarea lunii!

Emil – Bistriţa Năsăud

Salut meseriaşilor! După o perioadă lungă de aşteptare de o lună, scot revista din punga de protecţie şi rămân pur şi simplu stupefiat. LEVEL este de necunoscut, numărul de pagini s-a dublat şi sunt asaltat chiar din prima pagină de o mulțime de informații care mai de care mai interesante şi captivante. Acum datorită miracolului ce s-a produs cu revista LEVEL ati reușit să treceți pe primul loc în ierarhia revistelor. Acum după atâta laudă, cred că totuşi trebuie să se mai muncească atât la revistă cât şi în mod special la CD. Aţi putea să realizaţi o interfaţă mai interesantă şi mai artăgătoare; pe urmă la capitolul SOUND staţi destul de prost, de ce nu puneţi un fundal sonor? Ar fi bine dacă ati introduce pe CD şi nişte programe de cheat-uri şi explicații pentru anumite jocuri. Şi că tot veni vorba de jocuri înceraţi să puneţi şi un joc full. S-ar mai putea lucra puțin la coperta, în afară de calculatorul din stânga şi de tipa din dreapta jos, totul este o aglomerare de culori şi litere, care doar la o desifrare mai atentă îşi poate reda adevăratul său conținut. Îmi pare bine că ati introdus rubrica de Review Special care m-a atins la capitolul nostalgie. Mult succes în continuare, să fiţi pe locul I şi See you at the next LEVEL!

Salut!

Îți mulțumim pentru urări și felicitări! Acum să vedem ce facem cu problemele ridicate de tine. Interfaţă o vom mai îmbunătăţi dar să şti că sunt destul de mulți gameri cărora le place foarte mult interfaţă dar cu coloana sonoră cred că se va rezolva cât de curând, deci asta nu prea e o problemă. Luna asta s-a rezolvat şi cu cheat-urile de pe CD. Nu mai este nici o problemă la nici un joc. Nu reuşi să treceți de vreun nivel, vărăti CD-ul LEVEL în unitate şi veţi găsi acolo toate cheat-urile posibile şi imposibile. S-a rezolvat şi cu jocul full dacă nu mă însel. Se pare că şi luna următoare veţi avea un joc full aşa că... Stay with us! Cu coperta... se rezolvă. Mai scrie-ne! See ya!

Ştefan „Max the Fire Raven” – Târgovişte

„Contra obiceiului de-a începe cu vești bune io încep cu o critică” (scrisoarea în sine este o critică aşa că...). „Mister Răileanu, spuneați în LEVEL 11 că ce mișto este wres-tilng-ul, ce bestial, bla bla, ce culmea este să te uiți vineri seara la TNT să vezi niște des-crierați cum își încarcă unul altuia notele medicale de plată.” (urmează descrieri foarte critice ale show-ului de la TV). „De ce ați făcut un al doilea preview la Dune 2000, de la Westwood, când toată lumea cunoște povestea?” (urmează explicații și motive ce trebuie să susțină întrebarea). „Dacă tot zisei despre Westwood să vă zic și ce cred eu despre Red Alert: IT SUCKS MY SOCKS!” (urmează motive care mai de care mai lipsite de sens). „Let's să continuăm cu critica: articolele din Level 11 nu sunt satisfăcătoare, se rezumă la umplutură și nu se dau destule detalii tehnice. Altă chestie: Sim City 3000 nu este 3D, este izometric!” (explicații, bla bla)... „am avut CD-ul cu Quake 2, am zis că nu merită să-mi umplu hard-ul cu 200 de mega doar ca să văd Quake 1 cu grafică mai bună.” (explicații, comparații, etc.)... „Care este faza cu strategiile Real Time? În primele două misiuni te antrenezi și din celelalte misiuni scoți pe bandă rulantă unități. După 8 minute de aşteptare sau respingere de atacuri pornim noi la atac.” (din nou explicații, exemple). „Verdictul pentru jocul Industry Giant: pute.” (urmează motive, bug-uri grafice, explicații, etc.).

„După toate criticele,” ... (cu toate că la început era menționată numai una) „hai să vă zic că nu faceți treabă nicioală. Cu asta vă ajunge, că ce e prea multă laudă strică.” Pentru final mai am niște întrebări. Ce mai este cu Computer Games? De să ales de hobBIT? Pe când o rubrică despre joace vechi?

Domnule „Max Corbul care a luat Foc” pe dumeata te-a supărat cineva rău de tot, nu știm cine și nici nu cred că intercalează pe cineva. Datorită scrisorii tale (dimensiuni, stil și conținut) ai ajuns să ai scrisoarea lunii! Felicitări... dar acum este rândul nostru. În primul rând nu te întrebă nimeni dacă-ți place sau nu wrestling-ul și nici emisiunea de la TV, pe care la urma urmelor nu te obligă nimeni să o urmărești. E o chestie interesantă ce spui tu! Și anume că toți luptătorii joacă teatru și că diversele camere video filmează dintr-un unghi care-i favorizează pe wrestleri. Scuză-mă dar mi-e foarte greu să-mi imaginez toți wrestlerii adunați la o repetiție generală de actorie. Și întrebarea mea e unde e regizorul domne? Dacă nu-ți place emisiunea nu înseamnă că altora nu le place. Wrestling-ul a devenit o industrie și sunt destui cărora le plac astfel de lupte fie ele și trucate... hmmm... poate chiar asta este poarta. În concluzie: nu ai dreptate să-i judeci pe cei ce savurează astfel de show-uri și să-i numești „copii creduli”, pentru ei important este să se simtă bine, ceea ce și fac, și asta contează cel mai mult. Să trecem mai departe... Dune 2000... dacă ai fi fost atent ai fi observat că nu avem două preview-uri la acest joc ci un First Look și un preview. Când am scris articolul am considerat că ar fi interesat ca toată lumea să știe cam care este povestea jocului pe de-a-neregul, și nu văd care este problema. Dacă tu ai citit seria Dune de Frank Herbert care reprezintă „cea mai reușită buca” de literatură” (și aici îți dau dreptate), nu înseamnă că majoritatea cititorilor noștrui au făcut-o, iar din film nu prea înțelegi mare lucru dacă nu ai citit cartea. Dacă tu ai savurat povestea Dune lasă-i și pe alții să o facă! Mai departe: în ceea ce privește Red Alert cred că-ți ai pus în spinare o grămadă de gameri care te bombăne. Din nou trebuie să-ți amintesc că gusturile tale nu sunt cele oficiale și general acceptate de lege. AI-ul chiar a fost îmbunătățit și dacă nu mă înșel AI-ul reprezintă vreo 45% dintr-un joc de strategie. Red Alert a fost de succes în întreaga lume și nu poate o singură persoană să mă convingă pe mine și pe alții mii și mii de gameri că nu avem dreptate. L-am jucat ne-a plăcut din diferite motive, ne-am simțit bine, capitol închis. În ceea ce privește articolele vrem să știm că ni s-a reproșat că suntem prea „acizi” și serioși aşa că ne-am decis să ne mai destindem și noi puțin și seriem o revistă de divertisment PC, de fapt jocurile pe calculator sunt de divertisment, în concluzie noi nu vrem ca cititorul LEVEL să-și pună o cravată și apoi să ne citească. Nu! Din partea mea să stea și în cap dacă se simte bine. Next: Sim City 3000 este 3D!!! Izometric înseamnă același (izo - același) unghi de vedere. Grafica izometrică folosește pentru desenarea diverselor clădiri unghiuri de 30 de grade. În Sim City poți vedea clădirile din toate punctele cardinale, ceea ce-l face 3D! Așadar, o fabrică va putea fi privită atât din față cât și din spate. În afară de asta... privește imaginea alăturată. La cel mai mare nivel de zoom (SimCity 3000 având 5 nivele de zoom), gamerul poate vedea ceea ce se întâmplă pe străzi și pentru aceasta a fost folosit un engine 3D. Izometric este Starcraft! Ai greșit! Next: Dacă ai ceva împotriva Quake 2-ului n-ai decât, el nu este mult mai bun decât Quake 1 dar nici mai slab. Dacă-ți place Doom 1 și 2 foarte bine, dar dacă ar fi să rămânem la ele nu ar mai fi progres în lumea asta. Next: RTS-urile sunt cum sunt, nu te obligă nimeni să dai bani pe ele. Dacă-ți-a plăcut Dark Reign este bine pentru că se numără printre cele mai bune jocuri la AI și la configurabilitatea comportării unităților. Dar a pierdut teren datorită graficii și story-ului. Industry Giant nu este perfect și nici mai bun decât Transport Tycoon Deluxe dar trebuie și eșecuri în istoria joacelor pentru că altfel nu avem de unde învăța. Răspunsurile la întrebările tale sunt: De Computer Games nu știm nimic, doar că telefonul de la redacția lor este „temporar deconectat” cum spun cei de la telefoane, hobBIT-ul a dat colțul, joacele vechi sunt numite vechi pentru că... sunt vechi și la ce bun să batem pasul pe loc... e, hai poate poate unul din când în când, iar artwork-ul tău din Truespace nu văd ce legătură are cu ceea ce vorbim noi aici.



Andra – București

O SUTĂ DE PAGINI! LEVEL are o sută de pagini! Bestial! Ultra cool! În privința abonamentului la LEVEL, adevărul este că eu prefer să-mi cumpăr revista singură, pentru că dacă nu fac rost de ea în prima zi în care apare MOR! Probabil că revista ar ajunge mai târziu... Poate odată se va rezolva și problema corespondenței cu Bucureștiul. Oricum nu cred că ar trebui să vă mutați sediul la București pentru că: 1. Brașovul este un oraș superb, aveți noroc să trăiți acolo. 2. Bucureștiul este atât de deprimant încât îți taie uneori cheful și de jocuri și ar fi grav dacă vi s-ar întâmpla și vouă așa ceva. Am și eu o întrebare legată de jocul X-Files... este mai bun decât Black Dahlia? și este adevărat că un fan al serialului ar putea fi dezamăgit în oarecare măsură de joc? Așa să trecem mai departe. Când va apărea un material despre Tex Murphy Overseer (Under a Killing Moon)? și o întrebare mai ciudată. Care a fost primul joc pe PC care l-ați jucat? Keep cool!

Servus Andra!

Mulțumim pentru felicitare! Am lipit-o chiar de hard-diskul lu' Prez! Ne bucurăm că îți-au plăcut cele o sută de pagini și filele de pe CD. Ai dreptate veți avea câte un film două pe fiecare CD LEVEL! Hmmm... despre Brașov ai absolută dreptate este într-adevăr cele mai tare oraș din Romania... cel puțin din căte am văzut eu! Acum cu jocul Doasarele X rămâne de văzut. S-ar putea înt-adevăr ca Black Dahlia să merite mai mult și astă dacă ținem cont de prețuri, X-Files fiind cam piperat (actori, regizori, scenariști, 7 cd-uri). Nu știu ce să-ți spun. Este o alegere subiectivă și va trebui să o faci singură! Cu Tex Murphy... ne vom interesa puțin și vedem noi ce iese! Acum stai să întreb pe fiecare ce joc a jucat la începutul începăturilor pe PC (nu HC, sau Spectrum). Păi eu (Sergio) am pus mâna la început pe Prehistorik 2, ce-am mai jucat la ală... Claudiu a jucat Civilization. Mike a butonat la și Flori..... Dar tu?

Așteptăm în continuare scrisorile tale! Pa!

Ştefan Petrea – Focșani

Sunt în lumea voastră de un an și cred că faceți o treabă foarte bună. Atâtă timp cât revista se publică în România și voi sunteți români atunci puneți browser-ulul de pe CD steagul nostru național. Să să faceți o rubrică în care să prezentați frumusețile naturii în imagine pe CD.

Salve!

Interesante propuneri prin scrisorica ta... Să punem steagul nostru pe CD, în browser? Pentru ce? Ca să nu uită cam pe unde suntem? Nu prea cred... Ce-ar mai fi... frumusețile naturii pe CD? Îți propun să te uiți puțin la coperta LEVEL-ului și să citești puțin: International GAME Magazine! În ceea ce privește frumuseșile naturii te ajut puțin: Recomand tuturor cititorilor cel puțin o excursie pe an prin țară și străinătate pentru a admira frumusețile naturii! Ăăăă... Cu plăcere! Mai scrie-

Sorin K. – București

Salve

Hei! Ce mai face domnu' strateg? Îți-ai deiversificat gusturile, iar astă nu poate fi decât un lucru bun. și zici că rubrica de filme nu este potrivită acestei reviste. Hmm... vom trăi și vom vedea. Oricum ne-a părut bine că ne-ai scris. Keep up the good work.

PS: Ai milă de bieții polițiști. Au și ei copii de crescut.

Badea Tiberiu – Brașov

Salutare

Mii de mulțumiri! Ne pare bine că micuțul nostru e pe gustul tău. Ai perfectă dreptate, un gamer adevărat nu are nevoie de cheat-uri. Dar dacă nu ul e încă în proiect vom vedea cum vom reuși să-l introducem fără repercusiuni asupra prețului revistei. Mult noroc în continuarea și... Jump to the next LEVEL.

Mirciov Eduard – Deta (Timis)

Salut

Mulțam mult pentru aprecierile aduse revistei noastre! Măcar așa să intrăm și noi în Europa. Cât despre problema ta cu CD-ul, trimite-l încă odată și îl vom schimba. Promitem, pe onoarea noastră de cercetași. În curând vom avea mai multe informații despre distribuitorii de jocuri full din țară, așa că fii pe fază!

Ciao

DAS – Sibiu

Salut

Ai absolută dreptate! Revista a ieșit bine, dar este loc de și mai bine. și cum revista este pentru voi, așteptăm orice sugestie. Nu se știe niciodată de unde sare iepurele, nu-i aşa? Mai scrie-ne.

Bye-bye!

Dinu Marius – Moreni

Bună

Să-ți fie inima! Poți să dormi liniștit de acum. Sugestiile tale au ajuns la urechile care trebuie. Absolut toate. și le vom da curs de îndată ce ne va sta în putere. În privința demo-urilor "prea avansate" pentru ani, multe calculatoare, sorry dar asta e oferă din zilele noastre. Un sfat bun, adu-ți și tu calculatorul în epoca noastră.

Bye

Vlad ză Maniac – București

Salut! Păi vezi tu nici noi nu suntem cei mai perfecti. Cerințele din Leve Data sunt de obicei cele recomandate sau minime. Cu cheat-urile s-a rezolvat luna astă aveți pe CD tot ce vă trebuie. Rubrica de Console este citită de destui oameni ca să o menținem în revistă. Iar ca Review-urile să dispară nici nu se pune problema. Mă bucur că îți-a plăcut faza cu Coniex Gău! Salut!

Virgil - Alba Iulia

Salutare domnilor!

Tocmai mă întorc de la facultate, m-am înscris al 31-lea și văd în vitrină nou număr al revistei LEVEL... De atâtă timp cu engleza în cap n-am prea avut parte de astfel de distracții. Deschid portofelul și dau să scot banii pentru noul LEVEL. Interesant. Cu CD. Eee, altă viață acum. Și direcția spre casă unde mă așteaptă Bleak House de Dickens. Să vă spun despre mine: am 21 de ani proaspăt somer și cu un examen de admitere în față. Pasiunea mea este engleza și calculatoarele, din nefericire, încă, nu am unul. Acum să trezem la joace. Cred că ar trebui să-i trimiteți domnului Babiuc câte un număr din revista voastră să vadă și el ce niște elicoptere mișto, de parcă nu a apusit de Apache Longbow. Oricum o investiție acolo la Ghimbav ar prinde bine Brașovului și indirect LEVEL-ului. Așa... mai departe... este extraordinar să fii martor la o CREȘTERE - în calitate în cazul vostru - și să vezi că se mai întâmplă și lucruri bune în domeniul publicistic autohton. Am găsit mai de mult pe un CD LEVEL un joc care mi-a plăcut foarte mult și i-am și spus prietenului meu că dacă doar la 80 de ani îmi voi cumpăra calculator primul joc pe care voi pune mâna va fi SANITARIUM. Am mai jucat Dune1 și Little Big Adventure.

Eu cred că prin existența voastră clarificați multe dintre bug-urile societății omenești într-o tranziție care ignoră problema IT-ului, multimedia și comunicațiile în general. Important este că voi dați o lecție. Când citești un ziar de 1500 de lei plin de publicitate și care mai re și tupeul să-ți vârbești sub nas o casetă prin care te anunță: "...datorită prețului ridicat al hârtiei suntem nevoiți să ridicăm prețul" etc. etc. Atunci pot să scot Level-ul și să zic: Vedetă? De la 18.000 la 22.000 ce înseamnă asta? 50 de pagini super-color în plus, you idiots!

În rest totul e bine prin Alba Iulia și sper că nu v-am plăcăsit cu scrisoarea mea și "LMA" adică "La mulți ani!" sau "La multiple aventuri!" See ya!

Salut Virgil!

Asta da scrisoare... dacă ar fi venit mai devreme poate erai la scrisoarea lunii! Ce să-ți spunem! Noi îți ținem pumnii la examene și dă-ne de veste ce-ai făcut și-ți mai urăm succes la concursul LEVEL poată câștigi și tu un Pentium II. Cu elicopterele ai perfectă dreptate ca și cu ziarele de altfel! Așa este cum zici tu și eu personal nu pot să te contrazic. Eu sper să iei examenele și să mai auzim de la tine! Acum să trezem la joace! Sanitarium a avut același efect asupra noastră! Am scris și un Review mă mir că nu l-am găsit! A fost în numărul 10/98 la pagina 42. Cu jocul LBA te-am ajutat deja! Cum? Ai pe acest CD DLH-ul care are o explicație la joc... vezi tu cum reușești să o accesezi! Ne știu ce ar mai fi de spus... decât mult succes! Salut și așteptăm scrisorile tale! În ceea ce privește colaborarea... sună-ne!

Maier Traian – Râmnicul Vâlcea

Hi! Am luat la cunoștință propunerile tale da' las-o mai moale cu prostioarele cu bancnotele de 100.000 de lei și pozele profilor. Mersi pentru sugestiile pentru rubrica Fun Stuff!

The Highlander - București

HI! Vă scriu pentru prima oară. Mă numesc Vlad aka The Highlander. Revista voastră este super bestială! E excelent că aveți 100 de pagini, îmi place la nebunie. De fapt mi-a plăcut că de la bun început calitatea hârtiei și pozelor a fost foarte bună. Eu citeam până acum Game Over-ul cu multă plăcere dar voi i-ați bătut și pe ei, ce ar mai fi de spus este că ar trebui să mai adăugați puțin "spice" la articolele voastre. Ați putea să puneti pe CD și DLH-ul pentru tot poporul. Hei că v-am plăcăsit destul. Oricum, dacă nu aveți nimic împotriva, vă scriu și luna vitoare. Nu de alta dar sunteți simpatici. Chiar foarte. Ciau!

Salut Nemuritorul!

Am luat la cunoștință ale tale propunerii și sunt convins că se va rezolva problema cu limbajul folosit! Fiu DLH-ul poți să stai linistit că este acum și pe CD-ul nostru și așa o să poți termina și Curse of the Monkey Island. Vezi ce faci cu placă aia 3D mai bine pune mâna pe un Voodoo, ceva... mai aștepți să strângi bani puțin și te-ai rezolvat. Am reținut și fazele de Fun Stuff! Mai scriești că nu ne deranjează de loc... dimpotrivă! Bye!

LEVEL RECOMANDĂ...

...când vă puneti pe butonat la vreun joc nu stați prea aproape de monitor, stați cât de departe vă permit caburile de la tastatură și mouse. Evitați să jucați când sunteți obosiți sau aveți nevoie de somn. Fiți siguri că încăperea în care sunteți este bine iluminată. În timp ce jucați luați o pauză de 10, 15 minute din oră în oră! Happy gaming!

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 9.00 și 17.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153108.

Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!



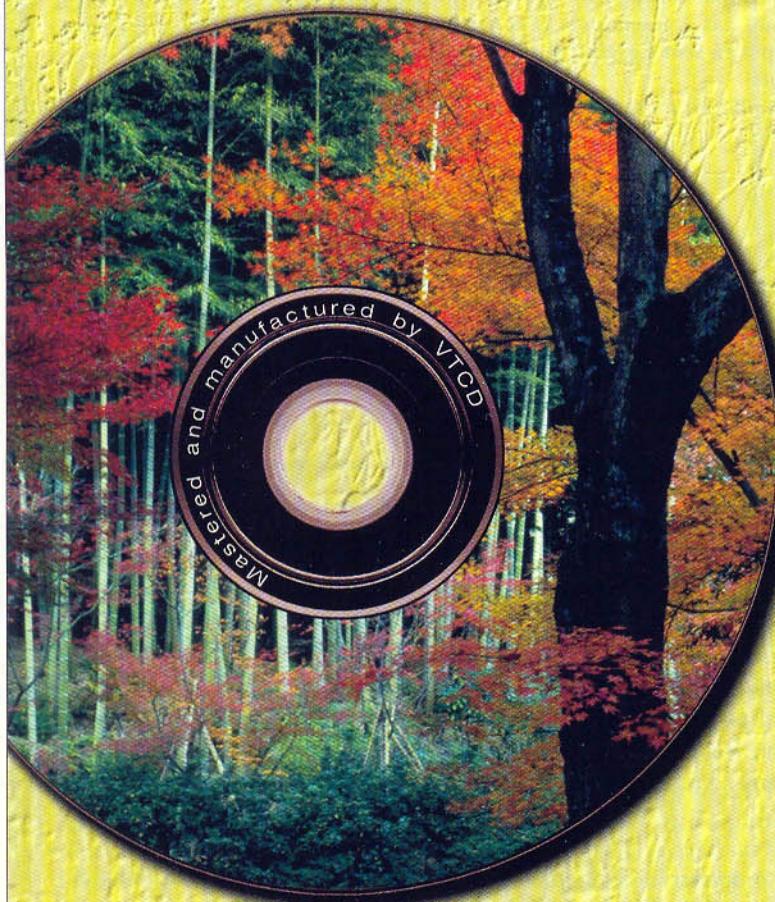
/// VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Hungary

10 YEARS



IN THE CD INDUSTRY...



COMPACT DISC

COMPACT TECHNOLOGY

COMPACT SERVICE

/// VIDEOTON

Tel.: +36-22-329-132

Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

Székesfehérvár POB: 175.

H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>



Ubi Soft

ENTERTAINMENT

Ubi Soft srl

Sos. Panduri 31, bl. P2, ap. 25

Bucuresti

Tel/Fax: 411.10.45

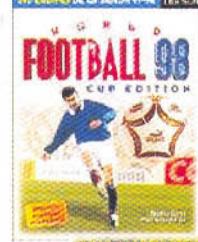
E-mail: sserban@ubisoft.ro

<http://www.ubisoft.com>

<http://www.guillemot.com>

CAUTAM DISTRIBUITORI IN TOATA TARA!

1998



World
Football 98

1998



Redline
Racer

1998

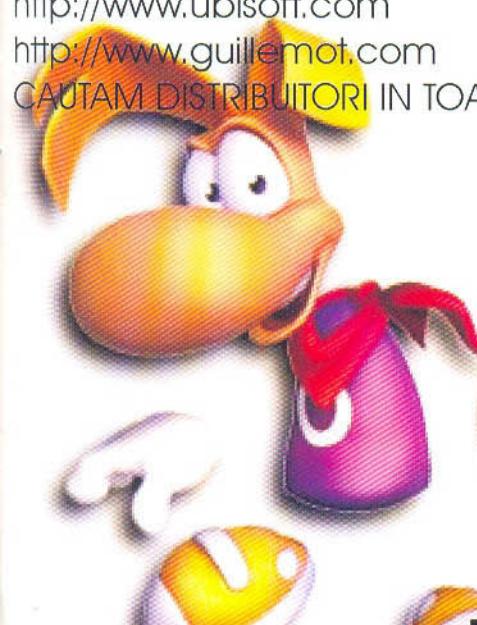
KICKOFF
98

KICKOFF 98

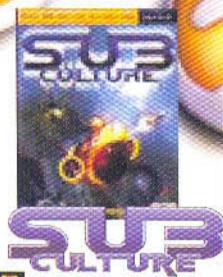


F1
Racing

SPORTS



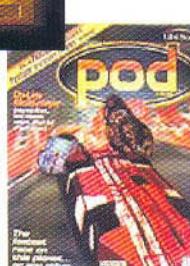
ACTION



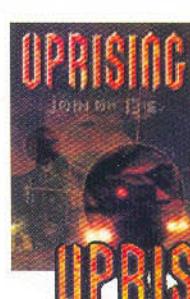
pod



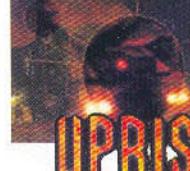
STREET
RACER



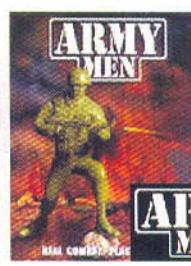
pod



OPRISING



OPRISING



ARMY
MEN



ARMY
MEN



Might
and Magic VI



VI



The Cosmic Family



Artist!



Adventures in
Music
with the Recorder

Guitar

HITS volume 1

HITS volume 2

Guitar

HITS volume 3

HITS volume 4

HITS volume 5

HITS volume 6

HITS volume 7

HITS volume 8

HITS volume 9

HITS volume 10

HITS volume 11

HITS volume 12

HITS volume 13

HITS volume 14

HITS volume 15

HITS volume 16

HITS volume 17

HITS volume 18

HITS volume 19

HITS volume 20

HITS volume 21

HITS volume 22

HITS volume 23

HITS volume 24

HITS volume 25

HITS volume 26

HITS volume 27

HITS volume 28

HITS volume 29

HITS volume 30

HITS volume 31

HITS volume 32

HITS volume 33

HITS volume 34

HITS volume 35

HITS volume 36

HITS volume 37

HITS volume 38

HITS volume 39

HITS volume 40

HITS volume 41

HITS volume 42

HITS volume 43

HITS volume 44

HITS volume 45

HITS volume 46

HITS volume 47

HITS volume 48

HITS volume 49

HITS volume 50

HITS volume 51

HITS volume 52

HITS volume 53

HITS volume 54

HITS volume 55

HITS volume 56

HITS volume 57

HITS volume 58

HITS volume 59

HITS volume 60

HITS volume 61

HITS volume 62

HITS volume 63

HITS volume 64

HITS volume 65

HITS volume 66

HITS volume 67

HITS volume 68

HITS volume 69

HITS volume 70

HITS volume 71

HITS volume 72

HITS volume 73

HITS volume 74

HITS volume 75

HITS volume 76

HITS volume 77

HITS volume 78

HITS volume 79

HITS volume 80

HITS volume 81

HITS volume 82

HITS volume 83

HITS volume 84

HITS volume 85

HITS volume 86

HITS volume 87

HITS volume 88

HITS volume 89

HITS volume 90

HITS volume 91

HITS volume 92

HITS volume 93

HITS volume 94

HITS volume 95

HITS volume 96

HITS volume 97

HITS volume 98

HITS volume 99

HITS volume 100

HITS volume 101

HITS volume 102

HITS volume 103

HITS volume 104

HITS volume 105

HITS volume 106

HITS volume 107

HITS volume 108

HITS volume 109

HITS volume 110

HITS volume 111

HITS volume 112

HITS volume 113

HITS volume 114

HITS volume 115

HITS volume 116

HITS volume 117

HITS volume 118

HITS volume 119

HITS volume 120

HITS volume 121

HITS volume 122

HITS volume 123

HITS volume 124

HITS volume 125

HITS volume 126

HITS volume 127

HITS volume 128

HITS volume 129

HITS volume 130

HITS volume 131

HITS volume 132

HITS volume 133

HITS volume 134

HITS volume 135

HITS volume 136

HITS volume 137

HITS volume 138

HITS volume 139

HITS volume 140

HITS volume 141

HITS volume 142

HITS volume 143

HITS volume 144

HITS volume 145

HITS volume 146

HITS volume 147

HITS volume 148

HITS volume 149

HITS volume 150

HITS volume 151

HITS volume 152

HITS volume 153

HITS volume 154

HITS volume 155

HITS volume 156

HITS volume 157

HITS volume 158

HITS volume 159

HITS volume 160

HITS volume 161

HITS volume 162

HITS volume 163

HITS volume 164

HITS volume 165

HITS volume 166

HITS volume 167

HITS volume 168

HITS volume 169

HITS volume 170

HITS volume 171

HITS volume 172

HITS volume 173

HITS volume 174

HITS volume 175

HITS volume 176

HITS volume 177

HITS volume 178

HITS volume 179

HITS volume 180

HITS volume 181

HITS volume 182

HITS volume 183

HITS volume 184

HITS volume 185

HITS volume 186

HITS volume 187

HITS volume 188

HITS volume 189

HITS volume 190

HITS volume 191

HITS volume 192

HITS volume 193

HITS volume 194

HITS volume 195

HITS volume 196

HITS volume 197

HITS volume 198

HITS volume 199

HITS volume 200

HITS volume 201

HITS volume 202

HITS volume 203

HITS volume 204

HITS volume 205

HITS volume 206

HITS volume 207

HITS volume 208

HITS volume 209

HITS volume 210

HITS volume 211

HITS volume 212

HITS volume 213

HITS volume 214

HITS volume 215

HITS volume 216

HITS volume 217

HITS volume 218

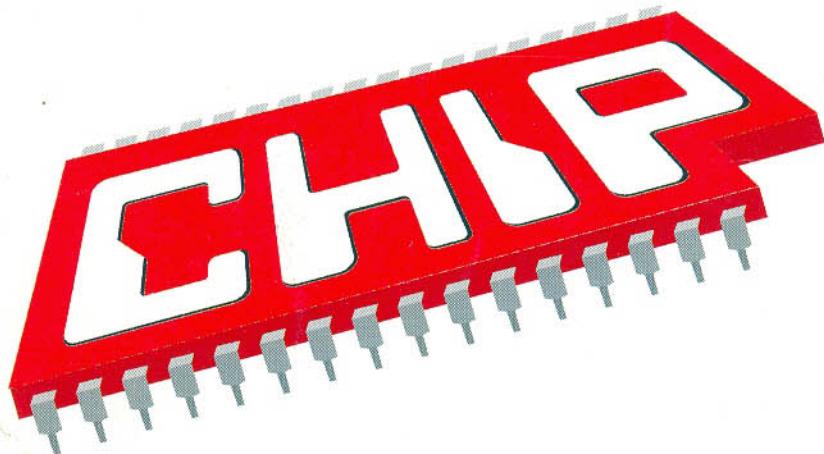
HITS volume 219

HITS volume 220

HITS volume 221

HITS volume 222

un nou CHIP!



pentru tine și calculatorul tău!

La același preț de 19.500 lei revista **CHIP Computer Magazin** îți oferă acum mai mult!

Mai multe pagini, mai multe informații, mai multe teste, o nouă prezentare grafică, o nouă structură a revistei. CD-ul din revistă te va uimi cu noua interfață și cu mare varietate de softuri, imagini, secvențe video și audio.

148 pagini: mai multe pagini ca niciodată pentru a vă informa mai bine ca niciodată.

Layout: în ideea de a îmbina utilul cu plăcutul revista apare cu grafică deosebită, începând chiar cu coperta.

Top 10: un clasament al tehnicii de calcul din România, separat pe produse (sisteme, monitoare, imprimante, etc)

Structură nouă: o nouă structurare a rubricilor pentru a vă ușura "navigarea" prin revistă.

MP3-uri pe CD: o mare varietate de secvențe muzicale sub formă de fișiere MP3 incluse pe CD.

O nouă interfață: "new look" al CD-ului, mai elegant, mai facil.

Revista o găsiți la chioșcurile Rodipet și la distributorii de presă din toată țara.
Pentru abonamente sau informații suplimentare contactați Vogel Publishing.
Adresa noastră: Bd. Victoriei nr. 12 Brașov 2200. tel/fax: 068/150886, 153108